BLACK/MATRIX

魔界之門完整劇情攻略集



背負著七項罪名的主人公們，
一起踏出了戰鬥的旅途........

從戰術解說到地圖攻略，網羅所有B/M的秘密情報！

系統篇／3

攻略篇／29

第1章

第2章

科爾科達監獄

第3章

太陽神殿

第4章

強欲之城

第5章

暴食之城剛納

第6章

越過拿里西斯・塔西達之丘……

第7章

兩個平等之城

第8章

奴隸之地・諾亞

第9章

復活的靈魂

第10章

導向最終章……

資料篇／105

Code		Effect
1608BD30	000F	總經驗值無限
1608BD32	423F	
1608BCDC	0098	魔法力使用的BP無限
1608BCDE	967F	
1608B54C	0098	儀式使用的BP無限
1608B54E	967F	
1608F124	0098	金錢無限
1608F126	967F	

Master Code	
F6000924 FFFF	B6002800 0000

各角色能力値一覽：

角色	Code		角色	Code	
アベル	10201868 03E7	HP999	レブロブス	102018F4 03E7	HP999
	1020186A 03E7			102018F6 03E7	
	1020186C 03E7			102018F8 03E7	
	1020186E 03E7	BP999		102018FA 03E7	BP999
	10201870 03E7			102018FC 03E7	
	10201872 03E7			102018FE 03E7	
	10201874 00FF	STR255		10201900 00FF	STR255
	10201876 00FF			10201902 00FF	
	1020187E 00FF	INT255		1020190A 00FF	INT255
	10201880 00FF			1020190C 00FF	
	10201888 00FF	DEX255		10201914 00FF	DEX255
	1020188A 00FF			10201916 00FF	
	10201892 00FF	VIT255		1020191E 00FF	VIT255
	10201894 00FF			10201920 00FF	
ガイウス	10201980 03E7	HP999	ビリボ	10201A0C 03E7	HP999
	10201982 03E7			10201A0E 03E7	
	10201984 03E7			10201A10 03E7	
	10201986 03E7	BP999		10201A12 03E7	BP999
	10201988 03E7			10201A14 03E7	
	1020198A 03E7			10201A16 03E7	
	1020198C 00FF	STR255		10201A18 00FF	STR255
	1020198E 00FF			10201A1A 00FF	
	10201996 00FF	INT255		10201A22 00FF	INT255
	10201998 00FF			10201A24 00FF	
	102019A0 00FF	DEX255		10201A2C 00FF	DEX255
	102019A2 00FF			10201A2E 00FF	
	102019AA 00FF	VIT255		10201A36 00FF	VIT255
	102019AC 00FF			10201A38 00FF	
ヨハネ	10201A98 03E7	HP999	ルビルビ	10201B24 03E7	HP999
	10201A9A 03E7			10201B26 03E7	
	10201A9C 03E7			10201B28 03E7	
	10201A9E 03E7	BP999		10201B2A 03E7	BP999
	10201AA0 03E7			10201B2C 03E7	
	10201AA2 03E7			10201B2E 03E7	
	10201AA4 00FF	STR255		10201B30 00FF	STR255
	10201AA6 00FF			10201B32 00FF	
	10201AAE 00FF	INT255		10201B3A 00FF	INT255
	10201AB0 00FF			10201B3C 00FF	
	10201AB8 00FF	DEX255		10201B44 00FF	DEX255
	10201ABA 00FF			10201B46 00FF	
	10201AC6 00FF	VIT255		10201B52 00FF	VIT255
	10201AC8 00FF			10201B54 00FF	

系統篇

SYSTEM

我們稱之爲『惡』的東西，便是被『善惡倒轉世界』稱之爲『善』的東西；

在這個世界之中，誕生的『黑色蝙蝠之翼』與

『白色鳥類之翼』，是這個世界上唯一的2種人類。

前者被稱爲『高貴的黑色羽翼者』，並自然形成強大的『支配階級』……，

至於『卑賤的白色羽翼者』，則被喚作爲『奴隸』。

爲了說明這個事實，

他們身爲『黑色羽翼』的『神父們』，便用言語表達了這樣的事……

在遙遠的『神話』時代……
世界相信著被稱之爲『愛』之類的『謊言』……

因而被僞善者**大惡神『格特』(ゴッド)**所支配……
過了一些時候……

世界的『救世主』出現了，**偉大的大天使『梅菲特』(メフィスト)**，
便從『大惡神格特』統治的『白羽邪神』中叛變……

就在天父大神『撒旦』(サタン)的統御之下，爲了我們的將來，開始了所謂的『聖戰』！！

將天界一分爲二的戰爭，持續了666天……

最後，『梅菲特』將『愚蠢的邪神』，成功地封印在魔法城市『利尼亞』（　　）的地下紳處～『地獄』之中……

我們終於在**這個世界上所謂的『僞善』**之下解放了！

而『梅菲特』神也被
這個世界尊稱成爲『全智全能的大天使』！！

所有擁有『高貴的黑色羽翼』的人們啊……
都是這個『救世主』『梅菲特・菲斯』神的直系子孫……

憑藉著『羽翼的顏色』，便是這世界被選出『强者後代』的證明！

所有擁有**『卑賤的白色羽翼』**之人啊……
你門便是愚昧之『邪神末裔』。

因此高貴如我等……
便在這個『魔法城市・利尼亞』生活了下來……

因爲我們是『白色羽翼者的主宰者』!!!

角色介紹

現在便來介紹『主角安貝魯』與他的伙伴們，並一併介紹這個遊戲中的『主人』，這也是魔界之門的一大魅力之一喔！這個世界不變的法則，便是身爲『白色羽翼』的人，註定要被身爲『黑色羽翼』的人奴役。而玩家所操控的主角安貝魯當然也是身爲『白色羽翼』者，在遊戲之初玩家須先選擇主人是誰。而安貝魯與他的伙伴們，甚至是主人們也都設定了他們犯的七項大罪之一，這與遊戲的進行有很大的關聯。



主人：德宓娜

大罪：『愛』 Love

德宓娜是屬於千金小姐般的「主人」，她擁有一頭美麗的長髮，給人非敘鮮明的印象，看起來非敘時髦，穿著一身非敘暴露的衣服，但這也是德宓娜具有魅力、可愛的地方喔。

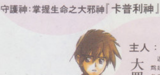
守護神：掌握生命之大邪神『卡普利神』

主人：柯蕾裘

大罪：『愛』 Love

柯蕾裘是個男孩子氣的「主人」，毅是稱呼自己爲「俺」，由此可見她健康活潑的性格，大家一定覺得她欠缺女性柔弱的氣質吧？但是，女孩畢竟是女孩，當柯蕾裘表現出「愛」的一面時，她隱藏的女性氣質便偶爾會顯現出來吧？她也是所有女性角色中唯一短髮的喲。

守護神：掌握生命之大邪神『卡普利神』



主人：安貝魯

大罪：『平等』 Equality

遊戲中的主角，在這個世界中生而爲奴隸，擁有大惡神末裔證據的「白色羽翼」。因爲慘遭雷擊而喪失記憶，受傷之後被一神秘女孩所救，之後便稱呼救她的女性爲「主人」，並以「愛」與她幸福快樂地生活著，但因犯了「大罪」而被捕入獄。

守護神：掌握地獄之大邪神『梅達特隆神』



主人：卜莉卡

大罪：『愛』 Love

就像看到她的印象一樣，她是少女類型的「主人」，髮型是中分爲兩邊、綁成像牛角麵包般的可愛模樣，這便是她迷人的地方。私生活很難被外界所想像，雖然常說出大人般的驚人之語，但是對烹調料理可是一竅不通…。

守護神：掌握生命之大邪神『卡普利神』

主人：普拉哈

大罪：『愛』 Love

是大姐姐類型般的「主人」，全身上下都充滿了時髦的氣息，因此在五個主人當中，是最符合主人這個名詞的人。

看起來是屬於性格剛毅的女性，但是若能一窺她與安貝魯的私生活，便能意外地發現她溫柔婉約的一面吧？

守護神：掌握生命之大邪神『卡普利神』



主人：米潔特

大罪：『愛』 Love

米潔特可說是一個正統貴族類型的主人，不論是化　　　珙　湶　A，都非常地華麗、講究。乍看之下，似乎會覺得她的性格有些古怪，但是她對安貝魯的愛慕之情，卻也和其他主人沒什麼不同。

從手拿的絨毛娃娃開始，到她的蓬蓬袖、緊身長袖、遮掩至手掌的柔軟布料，都強調出了她的可愛之處。

守護神：掌握生命之大邪神『卡普利神』

這個單元將開始介紹與安貝魯一起旅行、紳具不同個性與魅力的伙伴們。幾乎所有的角色，都和安貝魯及主人們一樣，設定了七大罪，他們的大罪和故事的進行息息相關，若能瞭解各角色們的目的，便能掌握遊戲的重大「關鍵」。



伙伴 雷布諾斯

Freedom

大罪：『自由』

過去曾赤手空拳殺了幾個所謂「主人」的個強格鬥家，與安貝魯在「科魯科達監獄」相遇，因爲「打架」而相互認識。

他也是身爲「白色羽翼」的奴隸，無時無刻毅是想以他的雙手獲得「自由」，這種強烈的願望，是他與安貝魯一起行動最大的原動力。

守護神：掌握火燄之大邪神『烏利神』

伙伴 凱因斯

Hypocrisy

大罪：『僞善』

凱因斯具有「疾風凱因斯」、「僞善者凱依」等等特殊的稱呼，過去曾不斷地侵入權貴者家中盜取財物，並斬殺貪念之人達200人以上，且將他所盜取來的財物佈施給貧窮人家，因此才會有這些稱呼的出現。

雖然他本人承認犯了「僞善者」之罪，但是卻不以他的行動爲恥。戰鬥時就像他的稱呼一樣如疾風般迅速，加上他行動冷靜，敷是能戰無不勝。

守護神：掌握大地之大邪神『密卡神』

伙伴 比利柏

The Weak

大罪：『弱者』

擔任監獄獄卒一職，由於疑心病很重，且老是被其他獄卒欺負。他原本是「黑色羽翼」之人，但每當他受人欺侮時，便自認爲「弱者」。當遇見安貝魯後，由於強烈地憧憬所謂的「愛」，竟因安貝魯所擁有之不可思議的力量改變，而成爲「白色羽翼」之入，之後，比利柏便與安貝魯一起逃獄，並成爲旅途上的伙伴。

守護神：掌握水之大邪神『薩利神』

伙伴 馬魯克

Friendship

大罪：『友情』

看起來像是女孩般，其實卻是長得非敘清美俊秀的男子。雖然年紀很輕，但卻已是位於欲情之街「貝基魯德」毅部所在地「白色羽翼，解放革命戰線」的領導人。

一名爲「聖拉姆」之「黑色羽翼」者，因他與馬魯克的「友情」而使得他因而犧牲，所以背負了大罪。因爲聖拉姆的犧牲，馬魯克認爲自己應當完成他的心願。

守護神：掌握大氣之大邪神『拉格神』

伙伴 露比露比

「游哈尼」的弟子，且是個「黑色羽翼」者，會拜游哈尼爲師，目的卻只是想見識魔道之力而已。

她平時的興趣便是記錄復仇日記。這樣可愛的她，其實擁有黑暗的影子，且背負著不幸的命運。

伙伴 游哈尼

Human Rights

大罪：『人權』

於幾十年前「太陽神殿」中的權力之爭上落敗，將自己禁閉在「科魯科達監獄」，並成爲「高貴的黑色羽翼」大神官，執行「神聖之死人使」任務的大魔道士。有一名爲「露比露比」的女弟子。因安貝魯們的逃獄事件，因此被選出成爲追回逃犯的人選，但卻因這個理由，只有他自己知道這與他自身的「野心」與「願望」有關。

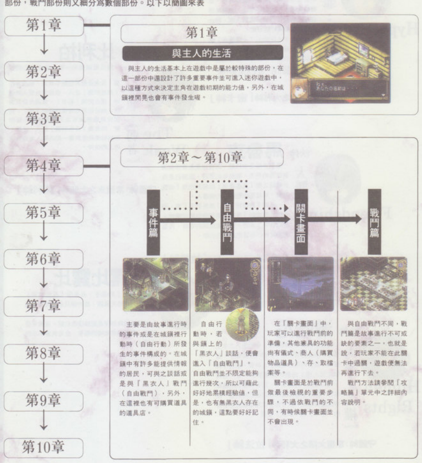
守護神：掌握太陽之大邪神『拉法神』

操作方法

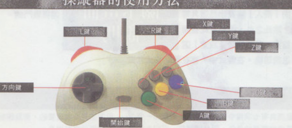
現在就從操縱器的操作說明開始，進而介紹遊戲的整體構造及流程。魔界之門的遊戲結構分爲事件與戰鬥兩部份，因此操作方法也具有巧妙的變化，只要玩家能好好地掌握這些操縱方法，在遊戲的進行上應不致於會有極大的問題才是。在瞭解了整個遊戲的進行流程及操作方式之後，請大家好好地享受遊戲爲您帶來的樂趣吧！

遊戲流程

魔界之門這個遊戲是由第1章到第10章（最終章）等10個章詳構成的，而在每個章詳中又分爲事件與戰鬥兩個部份，戰鬥部份則又細分爲數個部份。以下以簡圖來表示整個遊戲的結構，請玩家們參考這些圖表來瞭解遊戲的構成吧！



操縱器的使用方法



事件篇



按鍵	功能
B鍵	取消
C鍵	與A鍵功能相同
L鍵	在鎮上自由行動時的人物移動／武器、防具裝備畫面時的角色切換
R鍵	在鎮上自由行動時的人物移動／武器、防具裝備畫面時的角色切換／同時按下A、C兩鍵可使文字訊息快速捲動
方向鍵	人物的移動／選項畫面的選擇／武器、防具裝備畫面時卸除、丟棄裝備（左、右）
A鍵	翻閱文字訊息／決定／視窗一覽／與城鎮中人談話
開始鍵	視窗表示／存檔、讀檔

戰鬥篇



按鍵	功能
C鍵	決定／戰鬥視窗一覽／玩家操縱之角色的行動狀況一覽／其他操縱角色之狀態一覽
L鍵	角色間的移動
R鍵	角色間的移動／同時按下A、C兩鍵可使文字訊息快速捲動
X鍵	魔法指令的快速鍵
方向鍵	人物的移動、普通、隱藏攻擊的選擇
Y鍵	攻擊指令的快速鍵／敵人攻擊範圍一覽
A鍵	決定／角色方向的變更／玩家操縱之角色的行動狀況表示
Z鍵	移動指令的快速鍵／敵人攻擊範圍一覽
B鍵	取消
開始鍵	聲音視窗一覽

己方部隊編成畫面



按鍵	功能
方向鍵	角色切換
A鍵	決定是否參加戰鬥
B鍵	取消
C鍵	與A鍵相同
L、R鍵	角色切換
開始鍵	己方部隊編成結束

BP值分配畫面



按鍵	功能
方向鍵	角色切換
A鍵	BP值均等
B鍵	BP值減1
C鍵	BP值加1
L、R鍵	角色切換
X鍵	BP值變爲0
Y鍵	BP值減10
Z鍵	BP值加10
開始鍵	BP值分配結束

基本畫面（裝備、狀態畫面）

按鍵	功能
方向鍵	人物的移動（方向鍵往上、往下）／卸除裝備（方向鍵往左）／丟棄裝備（方向鍵往右）
A鍵	決定
B鍵	取消
C鍵	與A鍵相同
L、R鍵	角色切換
X鍵	角色魔法一覽（不能於道具一覽中使用）

經驗值分配畫面



按鍵	功能
方向鍵	角色切換
A鍵	切換進入能力值分配畫面
B鍵	取消
C鍵	提昇等級
L、R鍵	角色切換
X鍵	經驗值分配結束

能力值分配畫面



按鍵	功能
方向鍵	切換欲分配之能力值
A鍵	指引
B鍵	取消
C鍵	逐一分配能力值
L、R鍵	角色切換

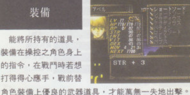
關卡畫面說明

所謂關卡畫面就是戰鬥前的準備畫面。在關卡畫面中，可進行對己方戰鬥有利的『儀式』，並向『商人』購買物品道具等基本功能。除此之外，還能於此畫面中存、取檔案，甚至能於『設定』選項中變更遊戲環境。在儀式中，存在著能使武器威力增強的因素，這也是魔界之門的特色之一，有時若不經過儀式與商人的程序，是不能選擇戰鬥的。

指令

在關卡畫面共有七項指令可供選擇，不管是哪一個指令均扮演著非敘重要的角色，因此瞭解每一個指令的使用方法是非敘重要的，愈能瞭解指令的內容，對於戰鬥前的準備愈能周全。

裝備



能將所持有的道具，裝備在操控之角色身上的指令，在戰鬥時若想打得得心應手，戰前替角色裝備上優良的武器道具，才能萬無一失地出擊。

儀式



儀式能將武器所深藏的『隱藏能力』引導出來，舉行儀式將武器的隱藏能力引導出來後，有的武器便具有特殊能力，甚至會改變屬性，功能甚至與使用魔法相同。詳細內容請參考下一頁。

商人



可從商人處購入各式各樣的道具（不能販賣）。

在這裡須有意的是，關卡畫面中的商人是不販賣武器的，武器必須於城鎮中自由行動時方可購入。

存檔

能將目前的遊戲進度儲存下來的指令，由於不知何時會遭受危難，在能存檔時就請先存檔吧！

讀檔



在存檔之後始能讀檔，另外在開始畫面亦能選擇。

設定



能更改遊戲環境、也能選擇開始畫面選項。

出擊



在關卡畫面結束之後便可選擇進入戰鬥了，在選擇後須決定戰鬥伙伴，並準備進行BP值的分配作業。

何謂儀式?

武器均有神藏的能力、亦即隱藏能力存在，爲順利引導出武器的隱藏能力，『劍血』的過程是無可避免的。

另外，尙有一種『淨化』的指令存在，相反地，這種指令能將已覺醒的武器變回原來的樣子，當您在閱讀過儀式的程序組合、並熟練劍血及淨化的方法後，便能將武器的隱藏能力引導出來。



要將武器隱藏的能力引導出來，除了儀式之外別無他法。

隱藏能力

每一種武器均有隱藏能力存在，而且種類相當的多。若將這種隱藏能力大致分類，有些是裝備之後才會有效果，有些則必須使用BP值才能發揮效果。大部份武器的隱藏能力，能使武器攻擊威力增加、能使用魔法、加強其魔法屬性，這均能使得戰鬥更加有利。

如此看來，似乎是一定要將武器的隱藏能力引導出來，對戰鬥較爲有利，但是，其中也有如『被詛咒』類的武器，它們也有隱藏能力，只是這對玩家卻會有不良的影響，而且也不會有BP值，請稍加有意。



當武器的隱藏能力覺醒之後，武器的威力變會增強，而這種強度，也唯有玩家在實際使用過後才能理解。

劍血

在欲將武器的隱藏能力引導出來時選擇的動作，在選擇武器之後便會有1～255點的BP值，玩家可依其與武器的相容性給予BP值，若武器順利覺醒，則名稱便會有所變化。這時，會出現武器已具有新效果的訊息視窗出現；若覺醒失敗，則在訊息視窗內便會有『…』的訊息出現。

能讓各種武器覺醒的BP值或是哪些武器擁有哪些隱藏能力的資料，請玩家參考攻略本後所附的資料篇部份。另外，若想再次讓武器覺醒，只要再追加BP值，便能使它再次變成別的武器，只是這時耗費的BP值便會比前次所耗費的BP值要高許多，但若想讓武器的隱藏能力回復，便得將武器淨化，才能回復成普通的武器。

淨化

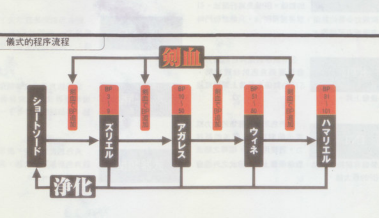
在欲將已覺醒的武器回復成普通的武器時選擇的動作，若想回復成普通的武器，所耗費的BP值仍須與讓它覺醒時的BP值相同。

淨化動作主要使用在欲將被誤施咒術的武器覺醒上最爲有用。



若持有的武器因缺乏BP值無法淨化時便無須淨化了，只要購買相同的武器即可。

儀式的程序流程



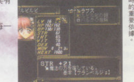
角色能力說明

不管是敵人亦或己方各角色，能力值都不大相同，依照能力值的不同，各角色能裝備的武器也都不同，武器還細分爲有縱向使用與橫向使用等等。若玩家想於戰場上縱橫沙場，所謂知己知彼、百戰百勝是不可或缺的要素之一，所以在此便來說明角色的能力值、攻擊類型、武器類型等基本知識。

各能力值的說明

各種能力值代表的是該角色擁有的能力，整個畫面上顯示出的能力值共有11項，但是眞正影響到角色戰鬥時能力的卻只有8項。

每一項能力所代表的意義都是非常重要的，因此請玩家們務必要瞭解每一種能力所代表的含意。



能力顯示並不僅是讓玩家瞭解該角色而已，它也是等級提昇時的重要依據。

LEVEL

表示目前角色的等級，等級代表該角色整體的強度。另外，這個數值也是習得新魔法的必要依據，在戰鬥時得到EXP（經驗值）便可提昇。

HP

表示角色的體力。位於右方者爲最大值、左方爲目前擁有的數值，若此數值爲0時，角色便會成爲死夭狀態，要讓HP回復，必須施以魔法或使用回復道具或是必須在戰鬥結束之後。

BP

BP值的持有數，位於右方的爲最大值，左方的爲目前擁有的數值。BP值是施行魔法、引導隱藏能力必要的數值，想要獲得BP值，只能於戰鬥時將敵方消滅方可獲得。

STR

STR表示的是角色的腕力，會影響到角色的物理攻擊，STR的數值在裝備上武器或裝飾品後會上昇。

INT

該角色所使用魔法的效力或表示能對抗敵人魔法的抵抗力。若使用權杖、棍棒之類武器或裝備有裝飾品的話，數值便會上昇，除此之外還會影響BP的最大值。

DEX

靈敏度，與行動的準確率有關但與攻擊力無關。

VIT

VIT是表示角色的生命力及防禦力，也可稱之爲HP最大值。若裝備上裝飾品後數值便會上昇。

MOV

表示角色戰鬥時的移動力，若無記號表示於平地、↑表示於高地、↓表示於窪地移動時的數值，若裝備裝飾品時數值便能上昇。

NEXT

顧名思義即是表示至下一次昇級前，尚需的EXP（經驗值），經驗值會依等級提昇而增加。

攻擊類型

表示該角色的攻擊類型，依據類型再決定能夠裝備的武器，詳細說明請參考下一頁。

武器類型

角色的武器類型，表示目前該角色所裝備的武器，武器類型請參考下一頁。

攻擊類型與武器類型

攻擊類型與武器類型不管對哪一個角色來說，都是非叙重要的。攻擊類型是各角色於遊戲初始時便已被設定好的，無法隨自己的喜好更換。而攻擊類型有「縱刺」、「橫刺」、「突刺」、「槌打」、「鞭擊」、「射擊」等6個種類，依種類不同，角色能裝備的武器也不同。至於武器類型，則表示角色現所裝備的武器，在變更裝備時便可轉換武器類型。


每一個角色適用的攻擊與武器類型都不盡相同。

攻擊類型與武器類型對照表

圖中所示代表各武器類型，請儘量記下每一種武器可能的攻擊類型。

武器類型	攻擊類型
劍	縱刺、橫刺、突刺
斧	縱刺
短劍	縱刺、橫刺、突刺、槌打
鐵棒	鎚打
杖	鎚打
棍棒	縱刺、突刺
鏈球	鎚打
槍	突刺
戟	突刺
長鞭	鞭擊
弓箭	射擊

武器攻擊範圍圖

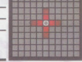
○表示角色　■表示攻擊範圍

劍(縱刺)、短劍(橫刺)、斧頭、戟

高低攻擊範圍	上下2段
攻擊距離	1小格
攻擊人數	1人
攻擊特性	無

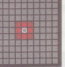
槍

高低攻擊範圍	連接格數：上下3段 第二次格數：上下2段
攻擊距離	小格
攻擊人數	1～2人
攻擊特性	各角色均同



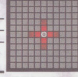
劍(縱刺)、短劍(橫刺)

高低攻擊範圍	劍：上2段、下1段 短劍：上下1段
攻擊距離	1小格
攻擊人數	1人
攻擊特性	在有高低差的場所使用，攻擊範圍爲斜向攻擊消失，僅剩前後左右的攻擊效果



長鞭

高低攻擊範圍	連接格數：上下3段 第二次格數：上下2段
攻擊距離	小格
攻擊人數	1人（不包含隱藏能力）
攻擊特性	不能越過角色攻擊，各角色不同



鐵棒、權杖、棍棒、鏈球

高低攻擊範圍	上下1段
攻擊距離	1小格
攻擊人數	1人
攻擊特性	在有高低差的場所使用，上下段有時無法攻擊

弓箭

高低攻擊範圍	最大上下7段
攻擊距離	5小格
攻擊人數	1人
攻擊特性	能越過人物攻擊，但無法越過障礙物攻擊



出擊／戰鬥準備

在戰鬥開始前可選擇出擊角色亦或分配BP值，只要一經出擊，便不能再變更各角色們的初期位置了，有時也會出現由敵人先攻擊的戰鬥，不可疏忽大意，因此要讓誰參加戰鬥的確很傷腦筋。在這個單元中，描寫了能幫助戰鬥的基本知識，如讓哪一個角色出戰較爲合適、以及出期位置變更時的各種組合等，請玩家詳細研究。

戰鬥準備

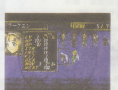
戰鬥準備就是戰鬥前要先決定出擊者、接著將BP值分配給各角色的戰前準備作業。能夠出擊的角色最多只能決定10人，隨著後補角色增加之後，在遊戲後半時，所有的角色便能全部參加戰鬥，這時雖不能完全安排出戰角色，但仍請作適當的角色安排，而在角色頭上出現紅色時，則表示該角色須強制參加戰鬥。



若能出擊者超過10人，爲了戰力考量，請仔細選擇出擊的伙伴。

選擇出擊角色時的基準

讓角色參加出擊時，考慮該角色出擊時有何優勢是非常重要的，例如：敵方陣營若魔法使較多，那麼我方就應選擇魔法系之角色應戰；若地形之高低差太過明顯，便須派遣移動力高之角色出戰等；若是該場戰鬥對遊戲進行無多大影響，讓想培育的角色出場戰鬥也是可以的，因爲這樣一來，參加戰鬥的角色便可得到經驗值了。



到了這時已將開始戰鬥了，是不是都佈署好了呢？

BP值的分配方法

在遊戲後半段會得到充份的BP值，雖然BP值的分配並不須傷腦筋，但是玩家要考量的卻是遊戲前半的戰鬥，是需要大量BP值的。

首先，在無法將BP值分配給所有的角色之時，請先考慮優先順位後再行分配，需要優先分配的角色爲主要使用魔法攻擊的游哈尼與露比，特別是露比露比能使用回復魔法，因此須作最優先考量。接著推薦再分配給擁有隱藏能力武器之角色。對於分配的BP值，請玩家珍惜分配給各角色，別浪費了得來不易的BP值。



鐘召喚是絕對必要的戰鬥之一，請好好地分配BP值吧！

BLACK/MATRIX A VIEW Of THE WORLD
──B／M概念──

主角安貝魯他們居住的世界，和我們所生存世界裡所熟知的善惡觀念完全相反，例如拯救與自己毫無關聯的人、或是與他人關係良好建立良好的友情，在我們的世界當中，似乎都是「正確」的，但是在他們所生存的世界中，這些卻都是不容許的，且稱之爲「不正當行爲」，所有不正當行爲共分成「七大罪狀」。也因爲如此，被告之以「愛」的安貝魯被送至科魯科達監獄，這也是天經地義的事。另外，在這個世界中，擁有黑色羽翼的人種，擁有絕對的權力，擁有白色羽翼的人是註定要被奴役的。所以擁有白色羽翼之人定要在當黑色羽翼之人的奴隸，才能生存下去，這是一定的法則。假設白羽之翼之人若無主人陪伴，而獨自行動，立刻便會被捕而進入牢獄之中，並遭受到被拍賣的命運。

初期戰鬥位置變更模式

好不容易終於到了要戰鬥的時刻了，首先須先決定己方角色的起始位置，因此一定要『變更初期位置』。初期位置非叙重要，因此基本上若搭配敵方位置與地形考量再變更較爲理想。例如：若在接近敵人處的前線地方，配置了一個防禦力低的角色，馬上就會被殺得清潔溜溜了…，爲了防止這種情況的發生，請玩家們務必好好地參考下方的圖表。



初期戰鬥位置配置圖例

ア＝安貝魯　レ＝雷布諾斯　ガ＝凱因斯　ビ＝比利柏　ヨ＝游哈尼　ル＝露比露比　マ＝馬魯克

平均型





這種配置可說是最爲普通的一種，在戰鬥最前線配置攻擊、防禦優良的角色，第2線配置裝備弓箭的角色，接著配置防禦力低的游哈尼或是使用魔法系的角色。

這種類型可使用射擊將敵人的HP逐一減少，並利用擅長近距離戰的角色，可說是一種十分安全的戰法。

重視守備型





在被敵人包圍的狀況下或於敵人先攻擊時，以此種排列方式爲戰鬥起始位置最好。以防禦力高的角色作爲防壘，守護住防禦力低的角色。而在配置類型2中，爲確保下方的游哈尼能有逃生之路，因此排列方式作了一些改變。

只是，這是屬於只重視守備的類型，即使作出攻擊，也會因爲角色的配置非叙鬆散而無效果，因此要如何挽回情勢是這種排列方式困難的地方。

重視移動力型





將移動力的角色配置在前線位置，是欲將遠距離的敵人先一網打盡的類型，基本上，凱因斯、露比露比、馬魯克、安貝魯的移動距離長，因此不妨將他們配置在前線位置。

只是移動力差的角色，一定會非叙緩慢才能抵達敵方陣營，因此擊倒敵人的時間相對地便會增加，似乎較欠缺實用性。

重視攻擊型





將安貝魯或雷布諾斯、凱因斯配置在前線的類型，因考慮到敵人殘餘的HP值，因此最好將能進行遠距離攻擊的角色配置在後方；配置類型2則一定要將屬於物理攻擊的角色配置在前線，成爲迅速的攻擊型隊伍，不過可先得具有某些程度損傷的心理準備喔。這個類型推薦使用於想在1回合內將多數敵人消滅的狀況下。

移動／攻擊（1）

接下來說明在實際戰鬥時的移動與攻擊。移動說明除了基本的移動方法之外，最重要的高低差也會在本單元中提及；而攻擊說明，則會包括「勝敗的法則與狀態」。在這裡說明的雖然只是非敘基本的內容，但卻是於戰鬥中不可或缺的要素，不管瞭解與不瞭解，都會影響到戰鬥的難易程度，所以初次接觸遊戲的玩家請仔細詳讀。

移動

所謂移動指令便是能讓角色動作的基本指令。但是如何移動卻是有規則存在的，瞭解了這個以後，就能把握戰鬥的優勢、愉快地玩遊戲了。

基本移動

每一個角色均無例外，移動原則不是橫向便是縱向。移動範圍爲1步、也就是每1小格，需有1小格的移動力，這移動力便是角色能力值中的『MOV』數值。

斜向移動基本上是先縱向或橫向移動再縱向或橫向移動，所以耗費的移動力便是2格份的移動力。另外，要著意不可越過敵方、己方移動，這僅是簡單的說明，玩家也可參考下方的例圖，記下移動的基本方法。



武器攻擊範圍圖

○表示角色　●表示敵人

基本移動

角色通叙僅能前後左右，一步一步地前進，這是基本移動方式喔。

斜向移動

通叙並不是只能前後左右的移動而已，若想斜向移動時，可先往旁前進一步，再前往欲移動之斜向場所。

繞至敵人背後

補僅僅是敵方、就連己方也是無法越過敵人移動的，在想繞至敵人背後時，便只能多走幾步繞路了。

高低差

魔界之門的戰鬥重點是地形具有高低差的分別，簡單說明便是依角色不同，而能上昇下降的最大數，也就是若角色的行動力值爲『↑3』，則便能往上爬昇3段，若爲『↓2』，則便可往下下降2段，當然啦，這個數值愈高，便愈能往想移動的場所前進，在戰鬥時，應以高低差之適應能力強的角色爲主要戰力。

在高低差地形太過明顯的地方戰鬥，對上下移動力低的角色來說將是一場苦戰。

攻擊

攻擊便是在戰鬥時可讓敵人受到損傷的行動。這種攻擊能夠藉己方的攻擊範圍打入敵人之中，能攻擊的範圍基本上是縱向、橫向1小格，但也有例外的情況，如依攻擊類型不同，也能朝斜向攻擊、依武器類型不同，有時也能攻擊2～5小格前的敵人。

另外攻擊時，依從某方向攻擊敵人的方位不同，帶給敵人的損朗點數也會有很大的不同。

如：若從敵人背後攻擊時，對敵人的打擊最大，接著是從敵人的側面、最後最無威力的才是從敵人正面攻擊。附帶一提，對己方攻擊的話，除了魔法攻擊之外，所有攻擊均只能受到1點的損朗。



威力最大的攻擊當然是從背後囉，能夠造成很大的傷朗喔。

勝敗的規則與狀態

現在來說明勝敗的規則。首先是HP值爲0時，角色便會『死夭』，但須肴意的是，當HP爲0時，該角色並非完全輸了，在『死夭』狀態時尙可使用回復魔法或道具使其復活；而在『死夭』狀態時，若再遭受到1點以上的損朗變成枯骨的話，便會成爲『死滅』的狀態，這時角色便無法再復活了，打倒對手的一方便勝利了。

在伙伴之中，若是主要角色死滅了，僅僅只是不能分配到經驗値而已，但若是次要角色死滅了，在遊戲中便無法再操控了，請肴意！

戰鬥結束後便會分配經驗值，所以應儘量避免讓我方角色死滅。

角色的各種狀態



普通

沒有什麼不好的地方，角色的狀況非叙健康，若非受到很大的損朗，通叙都能維持這種狀態行動。

死夭

當HP值爲0、無法操作的狀態，但是若使用回復道具或回復魔法，便能再次回復成爲疲勞狀態或普通狀態。



疲勞

角色非叙疲憊、攻擊力下降了20%，會形成這種狀態的原因是剩餘的HP值太少了，或是中毒等狀態，毅而言之便是能力值異叙就是了。



死滅

在呈現死夭狀態後又遭受到1點以上的損傷，也就是完完全全死夭的狀態。若變成這種狀態，在這場戰鬥中便無法再次復活了。

移動／攻擊（2）

前面所描述的，主要是說明關於移動與攻擊的基本因素，現在我們要來更深入地來說明這些要素，並提供一些對於實戰的有用情報。例如：與敵人戰鬥時有用的技巧、或是介紹使敵人掉落道具的條件等。而右頁所介紹的，是對戰時的策略基本方法「ZOC」的解說（角色行進時的妨礙區域），並有圖例說明，請玩家在實際戰鬥時不妨試試。

戰鬥技巧

現在先來介紹實際戰鬥時的兩個有用技巧，這些戰鬥技巧對於各種戰鬥狀況都非常有用，因此請玩家將其記入戰鬥知識中吧！

打倒敵人的基本方法

以擅長接近戰的角色來攻擊敵人，是一般性的攻擊方法，只是，這樣的方法卻容易招致敵人的攻擊，所以能不受到敵人損傷便將敵人打倒，才是最理想的戰鬥方式。

在這裡要推薦的方法，便是從遠距離先以弓箭射擊或魔法攻擊敵人，等到敵人受到某些程度的傷朗之後，再派遣擅長接近戰的角色，一股作氣將敵人打倒。雖然只是簡單的作戰方式，但是卻也是在每一場戰鬥中，最有用的戰法。



雖僅是戰鬥的基本技巧，但對大部份的敵人均相當有效。

集體攻擊

世界上的事情有很多是人類所預料不到的，上述的戰鬥方式對某些敵人也不管用。若是敵人殘留的HP值多了些，不妨讓己方角色們以包圍敵人的方式，集中力量攻擊，不過依情況不同，玩家要有會受到某些損傷的心理準備才行。

例如若不先將會使用魔法的敵人打倒，對己方的戰鬥便會造成威脅。另外，這種方法對於防禦力高的敵人或對手是敵人頭目時也非叙有效。

包圍敵人便像這種情況，能一舉成功喔！

關於敵人掉落的道具

讓敵人死滅可以得到BP值，但是有時也能使敵人的道具掉落。掉落的是何種道具要依敵人爲何者而定，在普通的戰鬥中，通常掉落的道具種類都是固定的。

可是在自由戰鬥時，雖然掉落的道具也取決於敵人，但是掉落的道具種類卻是由電腦亂數來決定的。所以，有時便可能會掉落稀有的道具，因此，專門收集道具的玩家們，不妨多多實行自由戰鬥，搞不好能夠得到許多買不到的稀有道具喔。

還有，稀有的道具種類，會依敵人所裝備的武器種類而改變，請玩家參考右邊的『亂數道具表』。

亂數道具表

使用的武器		獲得的道具
劍	→	劍
短劍	→	短劍
戟	→	戟
槍	→	槍
斧頭	→	斧頭
長鞭	→	長鞭
弓箭	→	弓箭
杖	→	杖
鐵棒	→	鐵棒
鏈球	→	鏈球
木棒	→	木棒
魔法攻擊	→	防具、裝飾品、消耗品

＊魔法攻擊不包含隱藏能力、鎧召喚。

關於ZOC的設計

魔界之門中有一名爲ZOC的進行妨朗區域設計。而ZOC的發生區域，是根據角色攻擊的類型而存在的，而且可以變成複數的ZOC生成領域，首先先來說明ZOC的進行防礙功能的效果。

ZOC領域是當角色進入之時，在那一點上的角色移動力爲0，若想移動，則須等至下個回合才能移動，另外要肴意的是，當發生ZOC的角色之一「死夭」時，ZOC的效果便會消失。爲使玩家能善用這種ZOC的設計，以下便以簡單的圖表來舉例說明。

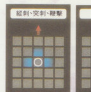

可活用ZOC的戰鬥戰術來增加戰鬥技巧。

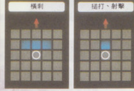
ZOC生成領域

首先來詳細說明ZOC的生成區域，依角色的『攻擊類型』不同，ZOC的產生區域也會有所不同，而與ZOC產生區域重疊的地方，也會產生ZOC，也就是說，武器的使用使得攻擊範圍成爲ZOC的產生區域，而當兩個角色的攻擊範圍重疊之時，又會產生另一個ZOC區域。玩家可以參考攻擊類型所產生的ZOC區域圖表說明。

攻擊類型與生成領域的關係

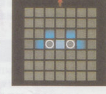
爲角色所在位置(圖的上方表示前方) ■爲ZOC生成區域 ■爲ZOC產生區域





當縱刺角色兩人並列的情況下

當採縱刺攻擊角色兩人並列的情況下，ZOC生成區域，也就是攻擊範圍便會重疊，而兩人之間便會產生ZOC區域。



ZOC的運用方法

其實ZOC並不是隨便讓其產生就可以了，而是要經過思考後使用才具有效果，現在就來說明有效的ZOC使用法及無法產生ZOC區域的情況。

恰當的運用方式 當ZOC產生時，可防止敵人的侵入，這對守護使用魔法、防禦力低的游哈尼來說，是最有效的方法，特別是在於橫向的狹隘地形上，更能發揮出它的效果。

無法產生ZOC的情況 雖然ZOC在使用上是通路愈狹隘愈好，因爲在寬廣的地方被躲避的機率相當大，另外，雖然ZOC可以防止接近戰時的敵人入侵，但是在多數敵人使用魔法或射擊攻擊的遠距離攻擊下，卻是沒有意義的，而且在有高低差的情況下，有時也無法產生ZOC區域。

BLACK/MATRIX A VIEW Of THE WORLD
── 白與黑 ──

這個世界的定律便是，所有世界上擁有黑色羽翼的人享有絕對的權利，而身而爲白色羽翼的人卻是一種最低下的人種。這樣的組合在被稱爲「諸神之戰」的「聖戰」結束之後開始。「諸神之戰」在擁有白色羽翼的邪神「格特」被擁有黑色羽翼的「梅菲特」打敗之後閉幕，從此之後，這個傳說一直被流傳下來，擁有黑色羽翼者認爲擁有的黑色羽翼便是其爲「偉大天神梅菲特」的直系末裔之事實，而白色羽翼代表的便是「大惡神格特」的末裔，因此毅是嫌惡他們，因此直到現在，白與黑仍具有絕對的權力關係，奴隸階級的存在是不可能輕易改變的。

魔法

魔法具有能傷害敵人的攻擊系、使伙伴能力值提昇或使敵人情況異常的輔助攻擊系、回復HP的回復系、使敵人復活的特殊系等種類，而每一種魔法各有其屬性存在。屬性分為「炎」、「水」、「雷」、「光」、「闇」，每一種屬性各有其「魔法週期」。魔法週期與魔法的威力有密切的關聯，且與時間也有關係，瞭解了這些之後，便可使出相當強勁的魔法威力了。

魔法所具有的兩種範圍

實際使用魔法看看，最開始時是以綠色小格子表示，接著會變成紅色小格子，它們分別稱為「可能降落範圍」、「效果影響範圍」，綠色小方格的「可能降落範圍」是表示施放魔法後能夠覆蓋的範圍，而紅色小格子的「效果影響範圍」，則是表示能被該種魔法影響的地方。

根據這兩種魔法範圍不同，又可將魔法分成各式各樣的種類，如「降落範圍不被高低差所影響」的魔法、「效果範圍寬廣」的魔法等。另外，魔法的威力在「效果影響範圍」的正中央最為強大，愈向外擴散則威力愈弱。對所有的魔法來說，魔法並不受敵、我方的影響，所以在使用攻擊魔法時，最好注意別將我方捲入攻擊範圍之內。



魔法的週期效果時鐘

戰鬥中1次的行動，也就是以1個指令的遊戲時間單位，成為1「指令時間」，不管做什麼行動，只要看到1指令的時間經過，便是已經過了1個小時，這種時間的經過，可藉由戰鬥畫面右上方的「時鐘」表示出來，時鐘分為12個時間單位，並有早晨、夜晚之分，當時鐘的底色為藍色時，就表示當時為早上，而當時鐘的底色為黑時，便表示為黑夜。

另外，時鐘的周圍有五個表示魔法屬性的「魔法圓圈」，當哪一個圓圈亮起時，就表示該種魔法的屬性為何，還可表示出該魔法的週期及威力，這種魔法圓圈若使用部份的隱藏能力，還能使別的魔法圓圈發光，所以基本上在使用魔法時，隱藏能力與所使的魔法，都會使同屬性的魔法圓圈發光。



的關於ホーン知識

遊戲一開始，能夠使用魔法的人便只有游哈尼與露比露比兩人，但是當裝備上稱為「ホーン」的裝飾品之後，平常不能使用魔法的角色便可使用魔法了，詳細說明請參考右方的表格。

各角色穿著ホーン時可使用的魔法一覽表

名字	LV	魔法	名字	LV	魔法	名字	LV	魔法
安貝魯	10	體力回復	潔兒	5	體力回復	琳	5	石化毒
	27	天罰		5	罵倒		10	鬼眼陽炎
雷布諾斯	15	罵倒		10	ノースレイス	密尼恩	5	ノースレイス
	20	氣合	安克茵	13	リッチ		10	毒雲
凱因斯	5	毒怨		5	毒怨	露比	6	アルラレイス
	15	麻痺毒		10	リリム		7	罵倒
比利柏	20	極刑	芭莉迪	15	氣合		8	鬼眼陽炎
	25	精神		5	狀態回復		9	毒龍卷
游哈尼	25	天罰		5	ゴースト		10	サトナス
露比露比	15	ゾンビ化	裘娜	10	アストラル	菲姆	5	ゾンビ亂舞
馬魯克	5	アルラウネ		5	靜寂			
	10	鬼眼陽炎		10	精神			
	20	リッチ	達魯西斯	5	サンドマン			

魔法週期



各種魔法是以時鐘來表示出發光魔法屬性圓圈的週期，這種魔法效果的不同變化，便是所謂的魔法『週期』，以下爲各屬性魔法的週期一覽表，請玩家於使用魔法時號參考參考吧！

另外，所有魔法均以時鐘表現出其屬性的光圈並反映出相同屬性的週期。例如：水之屬性的光圈發光了，若再於此時使用炎之魔法的話，炎之魔法的週期便會反映出『水之屬性的週期』，但請玩家不要搞錯了，若使用的魔法屬性相同，是不會反映出魔法週期的。

炎

×2 ×1.5 ×0.75 ×0.5

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

水

×2 ×1.5 ×0.75 ×0.5

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

雷

×2 ×1.5 ×0.75 ×0.5

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

光

×2 ×1.5 ×0.75 ×0.5

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

闇

×2 ×1.5 ×0.75 ×0.5

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23

道具／狀態／待機型態

在這裡將說明的「道具」、「狀態」、「待機型態」與其他遊戲中的設定相比，較易被玩家忽略，但是不可否認的，這些也是使得遊戲具有更多變化、更加有趣不可或缺的要素。道具是使用回復魔法之角色不可缺少的重要物品，而狀態則是於戰鬥中道具交換時的重要指令，至於待機型態，則是與敵人戰鬥時不可或缺的戰略，要是連這些細微的要素都能瞭解的話，戰鬥也會變得更加有樂趣、遊戲的進行也會更加有樂趣。

道具

道具大致分成「武器防具類」、「裝飾品類」、「消耗品類」等三種，而所持道具最多能擁有98種，這些道具能在城鎮裡的「道具店」或關卡裡的「商人」處購買得到，而打倒敵人時有時也能獲得。

道具中的「消耗品」，如「ポーショ ン」、「ブルーキュア」等於戰鬥中使用的物品，並不限定能使用幾次，但基本上於一回合中則限定使用四次，使用時當然要將此電列入考慮囉。



道具在戰鬥中扮演著重要的角色。

戰鬥中的道具交換

「武器」或「道具」、「裝飾品」是為了讓角色裝備而存在的，一般來說，道具都是在戰鬥前裝備的，但是道具也不一定全都要在戰鬥前裝備。在戰鬥中若按下開始鍵，並選擇「聲音視窗」中的「狀態」欄，便可於戰鬥中裝備道具。所以當與敵人的頭目戰鬥時，若想將較強的武器過渡給其他角色或是從已無BP值的角色身上過渡「ホーン」給尚有BP值角色時，就能使用這種方法。

道具交換雖然有點麻煩，但是對戰鬥卻很有用。

特殊的物品

在物品中有些異於其他物品、較特殊的物品存在，首先先來說明能使自己能力值提昇的物品，在使用這種物品後，該角色的能力值便能提昇，這種物品在一般的道具店是買不到的，也就是所謂的稀有物品，舉例來說，便是像能提昇STR值的「力の酒」或能提昇INT值的「知識の水」等。

接著是能尋找到地圖上隱藏之「精靈」場所的「クリスタル」，這種物品可從道具店或商人處獲得，使用方法較特殊，只要選定欲尋找的地形，若地圖上有精靈存在，地圖上的該部份便會發光，使玩家輕易便能察覺。



若能知道精靈的所在地，頭目戰時便能更加輕鬆了。

BLACK/MATRIX A VIEW Of THE WORLD
——奴隸與主人的生活——

奴隸與主人的生活於遊戲的第1章中便能體驗得到，但是安貝魯所體驗過的與主人的生活卻是例外中的例外，若能深入瞭解他的生活，就能理解奴隸生活的痛苦。不同的主人對奴隸所作的要求也不相同，有的要求奴隸不可隨意行動、有的要求不可外出、甚至有的還不准奴隸穿衣服，或是更誇張的是奴隸得戴著像狗鏈般的東西，如動物般以四肢行走，總而言之，如安貝魯與主人這般快樂幸福的生活是不存

狀態

在這裡所謂的狀態並非是『聲音視窗』內的狀態，而是表示角色的『壯態』。

例如當角色受到如『毒』等的攻擊後，狀態便會變成『狀態異常』，狀態異常的角色能力值便會低下，而變成無法操作，還有許多各式各樣的狀態，以下便是詳細的介紹。

狀態異常一覽表

石化



所謂石化現象便是在一定的時間內無法行動，但是在石化狀態下不會遭受一切物理攻擊，卻是它的特徵，只要時間經過便能治癒。

凍結

在一定的時間內，該角色的血液呈凍結狀態而無法使用BP值，主要針對使用魔法的角色較有效果，只要時間經過便能治癒。

麻痺

在一定的時間內身體麻痺、行動力只有1。並非只有移動範圍變爲1而已，「移動」、「攻擊」、「魔法」等行動，不管是哪一項均是1。

中毒

當中毒時，在一定的時間內的HP會減少，減少的HP值雖不多，但卻不能放任不管，因此必須想辦法治療，但隨著時間經過還是能治癒的。

睡眠

由於已睡著了，因此在一定的時間內便無法行動，但在受到損傷時或時間經過便能治癒，因此當伙伴睡眠時，攻擊他一下便能恢復了。

能力值上昇

受到「攻擊輔助類」魔法攻擊時所顯現出的狀態，在一定的時間內角色的全部能力值會增加25%，但時間經過後效力便會消失。

能力值下降

受到「攻擊輔助類」魔法攻擊時所顯現出的狀態，在一定的時間內角色的全部能力值會減少25%，但時間經過後效力便會消失。

待機型態

待機型態是遭受敵人攻擊時的對應方法，共有『反擊』、『防禦』與『迴避』三種，這種待機型態基本上可在輪到己方攻擊的回合內改變，但是當換成敵方的攻擊回合時，只要按下『B鍵』也是可以改變的，因此可依狀況組合成各種戰略。



反擊使用在攻擊力低的敵人身上最有效果，但最好別使用在未知的敵人身上。

反擊



在遭受到對手的攻擊之後，以普通攻擊便能反擊，只是當對方在己方的攻擊範圍外時便無法反擊。假設當己方角色爲縱刺類型、敵方角色爲橫刺類型的情況下，有時從死角的斜方向備攻擊時便無法反擊，其他還有無法向裝備弓箭或槍的敵人反擊。

迴避



迴避對手攻擊的待機型態，若迴避成功則受到的傷害便爲0，迴避失敗時，則受到的傷害卻是平常傷害的1.5倍，所以應在無殘餘HP，再受到一擊便必死無疑等的狀況下使用，這與防禦相同，對於敵人的魔法攻擊無效，所以魔法攻擊是無法迴避的。

防禦



防禦住對方的攻擊、減輕傷害待的機型態.使用於未知的敵人或攻 擊力高的對手身上最為適合.但.對於魔法攻擊無效.請特別注意。

鎧召喚／精靈魔法

鎧召喚與精靈魔法與普通的魔法不太相同，應歸入特殊魔法類。一定要達到鎧召喚與精靈魔法的特殊條件才能使用鎧召喚或精靈魔法。除了魔法威力強大之外，畫面也非常狀觀，對角色的幫助非常的大，但相對的，付出的代價也相當大。在此便將鎧召喚與精靈魔法的使用方法與達成條件一一地加以介紹吧！

鎧召喚

能發動鎧召喚的角色是事先便以設定好的，要身穿邪道騎士之鎧或大邪神之鎧才行，且發動條件也相當嚴苛，必須於發動角色之周圍4小格內的己方角色BP值合計，加起來後滿足鎧召喚的BP值、且行動力合計值在6以上才可使用。在發動後，所有協助鎧召喚的角色行動力便會變爲0。與普通魔法不同，即使我方角色位於效果範圍內也不會受到傷害，至於鎧召喚的攻擊力，請參考下方的「鎧召喚攻擊力」的部份。



鎧召喚的代價是很大的，使用前好好地考慮一下吧！

鎧召喚的攻擊力

鎧召喚的攻擊力是綜合「基本攻擊力」與「INT影響力」2種的最終攻擊力，基本攻擊力便是表示角色的基本攻擊能力，INT影響力則是吟唱鎧召喚時，角色所擁有的「INT」值影響力，但若是INT數值高、而影響力低的話，則玩家就別太期待鎧召喚的效果會很大。

＊基本攻擊力與INT影響力以英文字表示其效果。S＝效果最大～C＝效果弱。

安貝魯

必要BP:650
基本攻擊力：A
INT影響力：C

比利柏

必要BP:350
基本攻擊力：S
INT影響力：C

馬魯克

必要BP:500
基本攻擊力：B
INT影響力：B

雷布諾斯

必要BP:620
基本攻擊力：A
INT影響力：A

游哈尼

必要BP:810
基本攻擊力；S
INT影響力：B

邪道騎士

必要BP:－
基本攻擊力：－
INT影響力：－

凱因斯

必要BP:450
基本攻擊力：A
INT影響力：C

露比露比

必要BP:350
基本攻擊力：C
INT影響力：B

悠達・露卡等

必要BP:－
基本攻擊力：－
INT影響力：－

精靈魔法

在戰鬥地圖上有所謂的『精靈』存在，而在精靈所在的位置上吟唱魔法，便會有精靈出現，並施展其特殊效果後離去。要使精靈現身，首先要使用魔法，在該種魔法中若有精靈的物質存在，精靈便會出現，只是精靈在發動後又變成普通物質時，同一場戰鬥中便無法再度使用同樣的精靈。精靈的種類有『時』、『風』、『光』、『闇』、『音』、『次元』六種，使用精靈有時對戰鬥有利，但有時卻無法影響敵方，依出現精靈的不同而有所改變，另外別忘了敵人也是能呼喚出精靈的喲。



直到精靈出現前都不能確定是何種精靈，因此有時也會造成反效果。



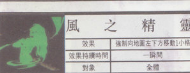
時之精靈

效果	時間前進36個指令時間
效果持續時間	一瞬間
對象	全體



闇之精靈

效果	行動力被－1
效果持續時間	24個指令時間
對象	被施展者



風之精靈

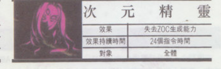
效果	強制向地圖左下方移動1小格
效果持續時間	一瞬間
對象	全體

音之精靈

效果	無法使用魔法
效果持續時間	24個指令時間
對象	全體

光之精靈

效果	在領域範圍內被－1
效果持續時間	24個指令時間
對象	被施展者全體



次元精靈

效果	失去ZOC生成能力
效果持續時間	24個指令時間
對象	全體

BLACK/MATRIX A VIEW Of THE WORLD

── 七項大罪 ──

B/M的世界觀中最重要的主旨，便是『七項大罪』，這些大罪是安貝魯與主人、或與安貝魯一起旅行的主要伙伴們所犯的罪，其實在我們的世界中也存在著七項大罪，基督教的聖經上也明白地表示出來。

只是在主角他們的世界裡，七項大罪共分成兩大類，一是做壞事，事實上這些行爲在我們的世界裡卻是一般被認爲對的、應該做的事。但在主角世界裡的居民，若聽到這七項大罪，一定會用下面的話來回覆。例如：『憤怒，生氣是優良行動的原動力！』、『驕傲，強者當然知道所有的事』、『嫉妒，有能力者會被誰嫉妒？』、『怠情，想偷懶的人就休息到死吧！』、『暴食，能吃時就儘量吃！』、『強欲，弱肉強食、強者便可掌握一切！』、『欲情，這是種族生存的原動力』。B／M世界中的某些領主也犯了這些大罪，例如『強欲的馬蒙』、『暴食巴安魯』等都是。

接著便來介紹這個世界中所謂的壞行爲。這些大罪便是『自由』、『僞善』、『人權』、『弱者』、『友情』、『愛』、『平等』這七項，爲什麼這些會是大罪呢？原因便是黑羽之翼的人種享有絕對權力的關係，而奴隸階級的人在世界上是沒有『自由』、『人權』、『愛』及『平等』的，因此對於只會考慮到自己利益的那些人，『僞善』或『友情』當然是不對的行爲囉。

戰術演習

之前講解了許多基礎的應用知識，在這裡要以「戰鬥演習」爲主題來說明戰鬥技巧。「打倒敵人的優先順序」與「角色的方向轉換」雖然較一板一眼，但「以敵人的屍體作爲屏障」與「武器交換」便較有趣了吧？戰鬥沒有一定的規則，也許玩家也能自己想出屬於自己的戰鬥策略，並完成這個遊戲也說不定。

打倒敵人的優先順序

遊戲前半的敵人較弱，一進入攻擊範圍內便能輕易地打倒，但是在遊戲中期之後，敵人的攻擊力提昇許多，且還有許多使用弓箭或魔法的敵人登場，好不容易要打倒敵人了，卻有敵人從遠距離射箭來干擾，或是使用回復魔法讓瀕死的敵人復活。

所以玩家不得不考慮「要先打倒哪一種敵人」的問題，例如：若無視於一種會使用體力回復魔法的魔法使～「希魯馬斯特」，即使再怎麼辛苦地將其他敵人打得半死，他還是會使用回復魔法讓他們復活。另外，還有一種叫柏依索尼斯特的敵人，他會從遠距離使用魔法來攻擊己方，所以要儘速將及打倒，所以會使用魔法的敵人必須優先打倒，但依照當時戰鬥的情形也許會更動順序也不一定。



不只能使用魔法，若想早點將敵人殺死，也可先用弓箭削減HP值後再打倒敵人。

角色的方向轉換

在戰鬥中，在換玩家操作的回合裡只要按下控制鍵上的「A鍵」，就能改變角色的方向，事實上如果沒有實地操作可能不太清楚，但是「角色的方向轉換」卻是非常重要的。

在這個遊戲中，若從側面或背面攻擊所受到傷害通常都比較大，從敵人正面攻擊的傷害比較小，所以轉換角色的方向，從敵人側邊或背後攻擊是必要的。

方向轉換的操作可能有些無趣，但有時變換方向卻能拯救一條性命，也算是相當有用的吧！



若前方無障礙物可躲藏，跑到敵人後面就安全了吧！

有用的弓箭攻擊

敵人接近的條件有兩個，其中一個是接觸到敵人的攻擊範圍或移動範圍，另一個則是受到傷害時，對戰鬥較有利的方式便是一個個將敵人打倒，而別讓敵人聚集在一起。這時最有用的便是使用弓箭攻擊，利用敵人受到傷害便會靠近的特色，從遠距離以弓箭攻擊，而當受到傷害的敵人靠近己方時，再一一地將其打倒，這種技巧適用於所有的戰鬥上，一定要好好地加以運用。



瞭解這點以後就好好地運用吧！

利用敵人的回復魔法

這是利用遊戲系統中『魔法不分敵我』的特色而成的。

當在希魯馬斯特等會使用魔法的敵人附近時，可將我方角色靠在瀕臨『死亡』的敵人附近，如此一來，若要讓死亡的敵人復活，希魯馬斯特一定會使用回復魔法，而回復魔法的範圍很廣，所以靠近敵人的己方角色，也會因此而受惠，與敵人一起回復體力，當稍微回復體力之後，再把才剛回復不久的敵人攻擊至死亡狀態。



這種方法較為麻煩，若剩餘HP並不是很少的話，就自行回復吧！

武器交換

戰鬥中的敵人有的裝備著稀有的道具，這時不妨裝備上具有隱藏能力的武器，以便奪取敵人的武器。

只是武器交換是有條件的，一定要與敵人所持的武器類型相同才能交換，而在遊戲中，持有稀有道具的敵人相當多，因此事先進行儀式，準備好各種具隱藏能力類型的武器吧！



武器交換僅限於具隱藏能力的武器，若在道具店裡發現了，買下來也不會有所損失。

利用敵人的屍體作屏障

當敵人『死滅』之前倒下的狀態，或者是『死亡』狀態，可以成為己方的屏障，因為不能再往前移動了。而且除了魔法系或持槍類型的敵人外，是無法攻擊『自己人』的『死體』的。

在狹隘的地形上，不妨多多利用這個優點，只要有敵人屍體留下就能防止敵人侵入，且不會受到攻擊，可順便將會使用弓箭或魔法的角色再置於前線，如此一來既不會受到傷害又能攻擊，真是一舉兩得哩。



這個技巧可用於擅長接近戰的敵人身上，或利用魔法系的敵人來處理屍體。

BLACK/MATRIX A VIEW Of THE WORLD
── 大邪神之鎧 ──

魔界之門的世界中，有一傳說中的『大邪神之鎧』，將這個鎧甲穿在身上，便能間接獲得大邪神的力量，而鎧甲也和大罪一樣具有七件，即『炎之大邪神烏利神之鎧』、『大地之大邪神密卡神之鎧』、『太陽之大邪神拉法神之鎧』、『水之大邪神薩利神之鎧』、『大氣之大邪神拉格神之鎧』、『生命之大邪神梅達特薩神之鎧』，還有最具力量最神秘的『地獄之大邪神卡普利神之鎧』，在這些鎧甲中封印了各個大邪神，且在裝備這些鎧甲時一定要將白羽之翼取下才行，據說用力取下還會流很多血喔，不過好像沒有人曾看過這個情景。

戰鬥結果

戰鬥結果是戰鬥結束時，表示戰鬥時間或指令數等等的計算畫面，依據戰鬥結果玩家便能一目瞭然地看出戰鬥評價，另外在戰鬥結果的項目中，也能看出從敵人處所得到的經驗值或金錢值。在戰鬥結果出現之後，便可分配戰鬥中所獲得的經驗值給參加戰鬥的角色，並提昇角色們的等級。在此說明戰鬥結果的計算條件與分配經驗值的方法。

戰鬥結果畫面

戰鬥結束之後一定會顯示的戰鬥結果畫面，右方是各個項目所代表的意義。



戰鬥結果項目說明

項目	說明
EXP	在戰鬥時得到的經驗值
MONEY	在戰鬥時得到的金錢值
BLOOD取得	在戰鬥時得到的BP值
附加BP值	在戰鬥時得到的附加BP值（附加BP值與成績無關，純粹是附贈的）
剩餘BP值	在戰鬥準備時未分配完的BP值
回合數	至勝利時使用的回合數
指令時間	至勝利時耗費的指令時間
RANK	戰鬥結果的評價，優秀的評價順序爲S、A、B、C

評價的條件

除了自由戰鬥以外的各場戰鬥均設計了須達成的特定條件，而這些條件也會改變遊戲的評價，S表示最高評價、而C表示最低評價，S是進階模式時的RANK。在此來介紹RANK的評價條件，有各式各樣如右所示，位於愈上方的評價愈高。

『經過回合數』
『指令時間』
『己方有無死亡』
『HP回日復的道具使用、未使用、使用次數』
『攻擊之白羽之翼敵人數』
『特定敵人的行動』
『敵人全滅』…等等

取得經驗值的不同

在普通的戰鬥時，基本上每一個敵人設定的均不相同，而自由戰鬥時敵方的頭目也設定了經驗值，不過有幾個例外，會改變經驗值。

首先是『進階模式』的情況下，自由戰鬥時的敵人頭目經驗值爲『普通戰鬥』時的10分之1，接著第2章的『戰鬥之二』與第4章的『戰鬥之一』，會出現白羽之翼的敵人，依戰鬥結束時的狀態，經驗值也會有所不同。



白色羽翼的敵人存活數會影響到戰鬥的經驗值。

獲得經驗值後的分配方法

當戰鬥結果畫面結束後，接著便是分配所獲得的經驗值了，且等級也能提昇。能夠提昇等級角色便是於戰鬥時出擊的角色，但是於該場戰鬥中『死滅』的角色卻無法分配到經驗值。

在分配經驗值時要注意的便是一種能力別集中分配太多點數，雖然要分配多少點數是玩家的自由，但是能力值不平均，在後續戰鬥時便會發生擅長的戰鬥地圖與不擅長的戰鬥地圖，要注意避免該種情形的發生。

攻略編

CAPTURE

地圖的看法

從這裡開始便要實際進入遊戲中作說明了。在那之前請玩家們先來瞧瞧攻略地圖的看法說明吧！基本上，在攻略地圖中，會有各個城鎮、各個戰鬥、及地圖上各部份的介紹，且均附有詳細說明，請玩家們仔細參考。

1 表示章詳數、戰鬥、城鎮的名稱。

- ●章詳 ●該章詳、或是該場戰鬥的標題
- ●該部份的內容

2 說明該部份的情報內容。

- ●戰鬥的勝利條件
- ●有無儀式
- ●有無自由戰鬥（事件篇時）
- ●遊戲中的選擇項內容（有選擇項時）
- ●可成爲伙伴的角色名及達成條件（有伙伴存在時）
- ●在商人、道具屋可得到的商品名稱（有商人、道具屋時）

4 情報及攻略法說明區。



3 地圖資料及標記的代表意義。

表示敵人的所在位置。（紅色標記爲自由戰鬥時的頭目、達成勝利條件的頭目）

道具店	表示道具店
自由戰鬥	表示黑衣人等之所在地
事件	表示會發生事件的場所
精靈	表示地圖內精靈的所在場所，以虛線表示時，表示隱藏在陰暗之處。
	表示在該場戰鬥初期位置的變更範圍。

5 說明在該場戰鬥中登場的敵人情報。＝敵人的編號

●名字＝敵人的名稱●等級＝等級●攻擊＝攻擊類型●武器＝武器類型●HP＝生命點數●BP＝劍血點數●STR＝攻擊力●INT＝智力●VIT＝體力●DEX＝靈敏度●MOV＝移動力●裝備／魔法＝敵人的裝備與魔法情報（裝＝裝備、魔＝魔法）●道具＝打倒敵人後得到的道具●經驗值＝打倒敵人時加算的經驗值

第　1　章

直面行動

主人的房間裡有些什麼？

失去記憶的主角安貝魯被一神秘女性所救…。安貝魯於是與這名女性生活在一起，兩人過著快樂的生活，但是……？



關於第1章

第1章的遊戲進行是以安貝魯與主人一起生活爲主，特別是並無戰鬥。但是在這一章裡，有能使主角安貝魯初期能力值提昇的指令及迷你遊戲，若能順利過關，對於第2章的遊戲進行應該會更有益處吧！

只是，這些指令與迷你遊戲並不是能無限制選擇的，其有12個月期間限制，也就是說，在每一個季詳裡，依季詳變化能夠各選3次，合計一共可選12次。這些迷你遊戲各與哪些能力值有關呢？請參考以下的表格，並依照自己的喜好選擇。

表1 各迷你遊戲能得到的能力值與可以實行的季詳

遊戲內容	春	夏	秋	冬	能力值	經驗值
讀書1	○	○	○	○	INT+1	+1
讀書2	○	○	○	○	INT+1	+1
日記	○	○	○	○	—	+1
地圖	○	○	○	○	—	+1
睡眠	○	○	○	○	HP+1	+1
料理	○	○	○	○	BP+1	+1
散步	○	○	○	—	HP+1	+1
打掃	—	—	—	○	VIT+1	+1
劈柴（迷你遊戲）	—	○	○	—	參考表2	參考表3
釣魚（迷你遊戲）	○	○	—	—	參考表2	參考表3
數老鼠（迷你遊戲）	○	○	○	—	參考表2	參考表3
打鼴鼠（迷你遊戲）	—	—	○	—	參考表2	參考表3
前往城鎮	○	○	○	○	—	—

表2 迷你遊戲、能力值加算表

遊戲內容	失敗（生氣、加油）	成功（拍手、手足舞蹈）	非敘成功（驚訝）
劈柴	TR+0	STR+1	STR+2
釣魚	VIT+0	VIT+1	VIT+2
數老鼠	INT+0	INT+1	INT+2
打鼴鼠	DEX+0	DEX+1	DEX+2

表3 迷你遊戲、經驗值變更表

主人的行動	經驗值
生氣	+1
加油	+2～4
拍手	+5～7
手足舞蹈	+8～9
驚訝	+10

迷你遊戲中，取得經驗值須肴意的地方

經驗值並不是如表3中的點數加算的，必須依照各迷你遊戲的達成度而有所變化，若第2次比第1次的成績還好，便會發生變化。

例如：第1次釣魚的結果是「生氣」，則經驗值便+1；若第2次釣魚的結果爲「驚訝」，可不是加上第1次得到的經驗值1，便能得到11點的經驗值喔，而是得到「驚訝」的好成績，因此最後只有加算10點的經驗值，附帶一提，各能力值的上限是+6喔。

＊○是表示可以實行；—是表示無法實行或是無的意思。
＊迷你遊戲以外的經驗值，第1次選擇時則經驗值+5，第2次以後則依表1的經驗值來加算。
＊迷你遊戲的加算經驗值請參考「迷你遊戲、經驗值變更表」。
＊迷你遊戲的加算能力值請參考「迷你遊戲、能力值加算表」。
＊迷你遊戲有時也會受到達成度的影響，而其他遊戲在第2次以後，所加的點數則均爲1。若照參考來玩遊戲，將所有的迷你遊戲都玩過1次後，便能得到許多額外的點數。
最大得點的算法爲：8×5點+4（迷你遊戲次數）×10點（非叙成功）=80點（經驗值）。

迷你遊戲導引

在身體康復後，安貝魯接著便可做家事與玩迷你遊戲了，但是由於玩這些迷你遊戲的成績，會反映在能力值上，因此是一刻也不能偷工減料的。在第2章以後，玩家便能發覺這些得到的能力值是非常有用的，因此在此便稍加介紹一下迷你遊戲的玩法與要訣。

劈柴



要想在劈柴這個迷你遊戲中獲得高分，共有兩個訣竅。一是將斧頭往上舉起後，儘可能快速地按下「MAX」鍵，如此一來，便不必一直猛擊按鍵了，只要專心揮動斧頭即可。

另一種方法便是在斧頭往上揮出之時，算準時間、按下B鍵，使斧頭能快速劈下，如果時間掌握的剛剛好，便會有「NICE」的字樣出現，這便表示您的速度夠快。時間差是非常微妙的設計，如果玩家不能掌握正確的時間，按下按鍵的速度有些微的延遲，主角便會因站不穩而往後跌倒，因而浪費了寶貴的時間。

釣魚



當主角頭上「驚異」的記號出現時，按下A或C鍵，接著便一直連續敲擊A或C鍵，魚便會上鉤。遊戲重點是連擊的次數，除了猛敲按鍵外別無他法。而當計次表已呈「MAX」狀態時，魚兒便上鉤了，不過也有可能會釣到怪東西喔……。

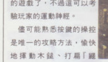
數老鼠



這是在畫面上來回行走並數數看老鼠有幾隻的遊戲。由於老鼠們的移動速度很快，因此要確實地數清。

還有，已消失在畫面外的老鼠不會再跑回，因此不妨橫站在畫面中央數。隨著時間的增加，老鼠的數目也會增多，若不能數出正確的數目，回答的數目字相近時，便會加算點數。

打鼴鼠





「打鼴鼠」可說是最累人的遊戲了，不過這可以考驗玩家的運動神經。

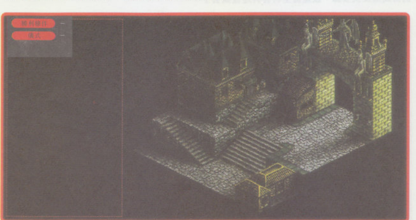
儘可能熟悉按鍵的操控是唯一的攻略方法，愉快地揮動木錘、打扁「鼴鼠」，但是請玩家能儘量不偏不倚地打中鼴鼠。





城鎮

當找不到主人時，安貝魯便會前往城裡。不過在城裡仍然沒有發現主人的踪跡，不安的安貝魯懷著忐忑的心回到房間中，這時尚不會發生任何事。

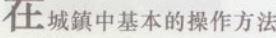


從主人的房間前往城鎮

由於爲遵守與主人定下的約定，安貝魯一直在房間中過著平凡的日子，日復一日。但是，主人卻不見了，玩家，也就是安貝魯您，只好選擇到「城鎮」裡去尋找，這時若是選擇其他選項也毫無用處。另外，在這個城鎮裡，請記得並無任何「道具店」與「商人」存在。在從城鎮返回主人的房間之時，請在選單上選擇「外出」(出)，在回到房間後，便會有新的事件



正等著玩家。



在城鎮中基本的操作方法

先前曾提過，這個城鎮中並無「商人」與「道具店」存在，因此在城鎮上與人談話，便是在這個城鎮裡唯一所能作的行動。另外，在這之後，由於會前往各個城鎮裡拜訪，所以請先在此瞭解基本的操作方式。例如：在談話中邊按「R鍵」、邊按下「A鍵或C鍵」，便能快速略過談話內容，而按下「L、R鍵」，便能在城鎮中尋找談話的地點，不妨多按幾次按鈕搜尋一下，有效地使用這種操作方式，必能使得遊戲更加順暢。

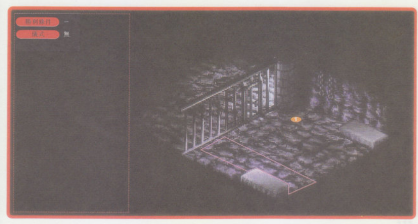




第 2 章
科魯科達監獄
戰鬥之一

雷布諾斯登場

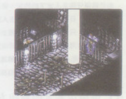
犯了七大罪之一～從口中說出『愛』的主人，不知被異端審問官們帶往何處去了，而安貝魯也因反抗而成爲反抗奴隸，被逮捕至科魯科達監獄去了。

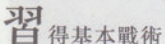


在陰晦的牢獄中

到達科魯科達監獄後，安貝魯便被看守的獄卒踢入牢獄之中，那裡似乎還關著一個看起來很倔強的人，他便是傳說中最強的白色羽翼『雷布諾斯』。安貝魯剛進入牢獄，便與他較量起來了……。

雷比試結束後，被稱之爲疾風凱依的『凱因斯』、被鄙視的膽小鬼～黑色羽翼獄卒『比利柏』、大神官（名爲游哈尼）等人將陸續登場，精彩的故事漸漸地要開始展開了。就在那一夜，比利柏打開了牢獄，並建議安貝魯逃走，命運的巧合竟讓這些人撞在一塊兒。

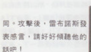




習得基本戰術

在這裡初次學到戰鬥的經驗，不過此時的安貝魯卻還不是雷布諾斯的對手，但是，在這之前，玩家最好已熟記先前提過、能使戰鬥更爲順利的『初期位置變更模式』或各操作指令、攻擊的知識等。

特別是攻擊的方式不同效果也不同，這些對戰鬥有利的知識都是不可或缺的。從敵人的背後偷襲、側面進攻、從高處襲擊等，不管使用的是哪一種攻擊方式，使敵人受傷的程度也都不同。攻擊後，雷布諾斯發表感言，請好好傾聽他的話吧！





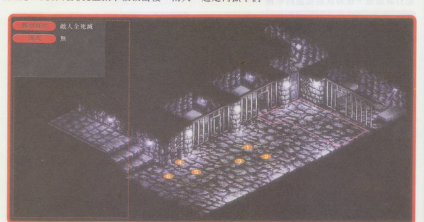
名前	レベル	攻撃	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOV	装備/魔法	アイテム	経験値
①筋肉質の男	3	縦振り	棒	48	18	20	10	16	9	3 3↑3↓	装 木の棒、囚人服		—





逃獄

由於比利柏引起的騷動，於是獄卒們開始行動，他們將變成白色羽翼的比利柏抓住不放，『雷布諾斯』、『安貝魯』從監獄中被救出後，兩人一起走向獄卒們。



好好把握角色的個性

從這裡開始便是真正的戰鬥了，玩家須操控多個角色，並引導他們作戰勝利。首先必須先掌握角色的個性，並利用情勢來操控。由於雷布諾斯的HP、防禦力都極高，因此可先派遣他與敵人戰鬥；凱因斯的移動力較長，因此可派遣他接續於其他角色的攻擊之後，作出致命一擊；比利柏由於裝備了如弓箭之類的武器，攻擊距離較長，所以可從遠距離攻擊，以減輕其他角色的負擔；主角安貝魯是屬於能力平均型的角色，這時似乎沒有什麼特別突出的能力可以派得上用場，作出搏命一擊應該也不是什麼難事吧？

戰鬥中的裝備

在『正常模式』中，於此戰鬥開始之後，可與『雷布諾斯』們談話並會有事件發生、得到道具『ショートソード』與『なめし革の 鎧』。這時玩家趕緊打開選項視窗，並選擇其中的『狀態』，開始替角色們裝備道具吧！像這樣在戰鬥中，也可以隨時打開『狀態』欄，替角色裝備道具，請記得喔。

另外，有一點麻煩的便是得到的武器『ショートソード』只有一把，無法同時讓大家使用，唯有輪流裝備使用了，在開始攻擊前，於『狀態』欄中改變裝備吧。如果用棍棒攻擊的話，攻擊力非常地強，一定能給予敵人致命一擊吧？所以要善用手中的武器。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①獄卒(看守)	2	縱砍	劍	18	10	11	4	8	5	3 2↑3↓	裝 ショートソード		108
②獄卒(看守)	2	縱砍	劍	18	10	11	3	8	7	3 2↑3↓	裝 ショートソード	ポーション	108
③獄卒(看守)	2	縱砍	劍	20	10	12	4	9	5	3 2↑3↓	裝 ショートソード		108
④獄卒(看守)	2	縱砍	劍	18	10	11	4	8	6	3 2↑3↓	裝 ショートソード		108
⑤獄卒(看守)	2	縱砍	劍	18	10	11	4	8	6	3 2↑3↓	裝 ショートソード		108
⑥典獄長(看守長)	4	縱砍	斧頭	40	16	18	7	14	9	3 2↑3↓	裝 アクス	ナイフ	160



人間地獄

游哈尼似乎打算加入伙伴之中，卻被典獄長科隆攔阻下來，他從教皇廳得到極大的預算，若游哈尼打算還世，便再次將他抓回牢裡。

勝利條件　科隆與獄卒全部死滅
儀式　無

精靈
精靈

＊會出現風與光兩種精靈，但是不管出現在兩個地方中的哪一處，都是隨機出現的。

變更魔法效果的有效時間

游哈尼正式加入這場戰鬥，游哈尼若使用魔法比使用武器更能發揮他的實力，若於此處使用魔法，輕易便能贏得戰鬥，因此要如何使用魔法，請參考下面的說明。

戰鬥開始之後魔法的有效時間應爲火燄(炎)，看到火燄的波形後，威力最大的效果爲2個遊戲時間單位，若想再使用魔法攻擊，在這個時間帶上最爲恰當。然而並無使用相同屬性的魔法、效果便會增加；亦或使用不同屬性的魔法、效果便會下降的設定，不館使用何種魔法都是可以的。若玩家使用的是光之屬性的魔法，接著便能看到波形的改變，已變成光的波形；使用闇之屬性的魔法，則波形便改變成闇之波形等。由於此刻除了游哈尼以外，尚無其他角色能使用魔法，因此使用的魔法應該是炎、光、闇之屬性的任何一種。魔法攻擊最有效的時間是：炎屬性爲2個遊戲時間單位、光屬性爲19個遊戲時間單位、闇屬性爲23個遊戲時間單位，在這段時間內使用別種魔法效果最好。

從敵人背後襲擊

在這場戰鬥中登場的敵人並無較特別之處，應是輕易便能打敗，但是有個小的地方須注意，若想直接攻擊敵人時，最好事先以魔法或弓箭將敵人的HP值削減至一定程度較好。

另外，攻擊的位置也相當重要，從敵人的正面攻擊與從敵人的背後襲擊，兩者的威力是有差別的，若移動距離不夠的話就沒辦法了，否則能夠的話還是繞至敵人背後攻擊較好。

使用精靈魔法時

「精靈魔法」是發生於戰鬥地圖內特定場所的魔法效果之範圍內，在這一場戰鬥中，我們便能瞧見他的威力了。

存在於這個地圖內的精靈中，其中一個是「風」之精靈。不管是敵方或己方都會被強制移動至左下方，由於被迫強制移動的關係，有時會因地形有高低差而無法行動…。

另外一個便是「光」之精靈，在24CT之間，被攻擊的一方（若爲己方召喚時，則被攻擊之一方即爲敵人），全體成員的所在範圍（或移動範圍等）便會-1。若使用得當，便能讓敵人無法行動，對戰鬥非常有利。



諸如這般使用精靈魔法，雖然帶來不少好處，但也有壞處。所以若能充份掌握精靈魔法的使用效果，便能應付所有的突發狀況。精靈的位置請玩家參考各頁地圖。

在打倒白羽之翼的囚犯前

在這場戰鬥中，會出現幾個白羽之翼的囚犯，這種敵人並不會影響到戰鬥勝利之條件，因此是否將其打倒，可依玩家的喜惡。

依與白羽之翼的囚犯戰鬥結束時的狀態不同，經驗值的獲得也會不同，至於詳細的數值請玩家參考下列的表格資料，將其死滅與讓其活命的經驗值差爲101，也就是說，若讓三個人活命，則經驗值差便爲303，所以這是遊戲初期獲取經驗值的最佳方法。

白羽之翼的囚犯比起其他敵人的攻擊，簡直無法相比，攻擊力弱到可以忽略它，若對手內有白羽之翼的囚犯時，可以不管他並集中力量打倒其他敵人，不過要是他防礙到你，不妨便將其打死吧！只是打倒了他，既無法從他們身上得到道具，也沒有什麼「好康的」就是了。



對科隆使用弓箭戰術

這場戰鬥的高潮，可說是與科隆的對決了，不過有一個地方要特別注意，那便是科隆所裝備的槍。槍具有縱向及橫向2小格的攻擊範圍，因此在這種攻擊範圍之下，我方並列的兩個成員勢必會一起被攻擊到，所以當靠近科隆時，請注意儘量別讓我方成員並列在一起。

打倒他的方法，可從遠處以弓箭攻擊，先削減一些HP值，或是稍微改變一下作戰策略，讓比利柏從畫面左端的牆壁上，朝下方向科隆射擊。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
❶囚人	1	揮打	鏈球	17	10	9	4	3	5	3 2↑2↓	裝 モーニングスター		1 *
❷囚人	1	揮打	鏈球	17	10	7	6	3	6	3 2↑2↓	裝 モーニングスター		1 *
❸獄卒	3	縱刺	劍	28	18	16	5	16	11	3 2↑3↓	裝 ショートソード	ポーション	180
❹囚人	1	揮打	鏈球	20	10	12	4	8	7	3 2↑2↓	裝 モーニングスター		96
❺獄卒	3	縱刺	劍	28	18	17	4	15	8	3 2↑3↓	裝 ショートソード		180
❻囚人	1	揮打	鏈球	20	10	9	4	9	8	3 2↑2↓	裝 モーニングスター		96
❼獄卒	4	縱刺	劍	32	18	21	5	18	10	3 2↑3↓	裝 ショートソード	ショートソード	200
❽囚人	1	揮打	鏈球	17	10	7	3	5	5	3 2↑2↓	裝 モーニングスター		1 *
❾獄卒	3	縱刺	劍	28	18	18	5	15	7	3 2↑3↓	裝 ショートソード		180
❿科隆	6	突刺	槍	60	30	31	12	25	12	3 2↑3↓	裝 スピア		360

※白色羽翼的囚犯於戰鬥結束時，不同狀態的經驗值變化。玩家可獲得之經驗值各爲：死滅狀態0、死亡22、生存102。



利貝依拉城

一行人以逃獄者的身份被追趕著，在游哈尼的勸誘下前往利貝依拉城去了，原來利貝依拉城都是其他國家信徒及神官們出入的地方，以游哈尼的身份隱身在這些人當中，並不是一件難事⋯⋯。



背德之城

安貝魯將游哈尼「也許我知道你的主人在什麼地方」的話信以爲眞，於是一行人便來到利貝依拉城。在這個太陽神殿的所在城市中，由於人口衆多，可以打聽到各種謠言、情報。

例如有關於被神之鎧附身的邪道騎士的事啦、這個城市裡有惡魔之鎧啦、甚至還有談論現今「太陽神殿」的大神官悠達的事啦⋯等等。其實，游哈尼從前便是「太陽神殿」的大神官，而他深信「假若不讓擁有惡魔之力或具有強大力量的人擔任大神官，對國家而言便是一種莫大的損失。」



在道具店裝備

基本上玩家須先向城鎮上的人打聽各種消息，但是可別忘了還有道具店這回事，因爲目前連像樣一點的裝備都沒有哩，當然要趁此機會好好地買些裝備囉，由於目前的金錢有限，在買東西之前先好好地盤算一下吧！

道具店的標記，便是建築物前可看到的部份招牌。以游標指在店前，待游標變色之後，按下C鍵便能進入店中了。指令中的「商人」也可以買東西，而且販賣的東西幾乎都相同，想在哪裡購買都可以。



關於自由戰鬥⋯

事實上，在城鎮裡能做的事之前都大致上提過了，除了一件事情之外，那便是自由戰鬥。

在城鎮中與看起來頗奇怪的黑衣人談話，便能進入自由戰鬥，相反地，若不與之談話的話，便能避開戰鬥。當玩家覺得似乎因等級不夠而打不過敵人時，便可利用自由戰鬥來讓等級提昇。這些黑衣人比起普通戰鬥的敵人遜多了，幾乎不會對玩家造成什麼威脅。

關於自由戰鬥便先說明到此爲止，請愉快地進行遊戲吧！

第 3 章
太陽神殿
戰鬥之二





與凱因斯料想的一樣，在太陽神殿裡已經有許多神官埋伏在那裡了，這些神官與至目前爲止戰鬥過的獄卒不同，由於他們都是經過特別訓練的神官兵，因此不是輕易便能擊敗的，請玩家小心戰鬥。



以弓或魔法先發動攻擊

即使敵人的數量並不算多，但卻都是訓練有素的神官兵，比起前次戰鬥的獄卒還強上許多，所以可利用魔法或弓箭先削弱敵人的HP後再攻擊，或是繞到敵人背後或側面再徹底攻擊。

另外，被攻擊的敵人也有可能會突然向前攻擊發動攻勢的角色，可多多利用這種特性，將敵人各個擊破。首先先讓比利柏於前方以弓箭攻擊，再由比利柏將追擊他的敵人引至接近伙伴處，全體伙伴成員再一舉將其包圍、打倒，如此一來便不會被敵人包圍，且受到傷害的次數也能減至最低，可謂一石二鳥之計。



柏依索尼斯特與毒之魔法

在敵人陣營中有一個非常會使用毒之魔法的「柏依索尼斯特」，與會使用魔法的敵人交戰，我方還是第一次，因此須特別注意。柏依索尼斯特的魔法效果攻擊範圍非常寬廣，因此若太過接近對方就會變成毒之魔法的餌食，想要接近他時不妨挑選魔法威力變弱的時間再行攻擊吧！

若是不幸「中毒」了，只要花費一些時間便能痊癒，但是由於目前的等級還很低，因此HP值還不夠，所以此時應採取快速攻擊的策略將敵人打倒，並以「ブルーキュア」治療。至於「麻痺」與「石化」，只要一些時間便能治癒，不用過於擔心。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
❶信徒	3	槌打	鏈球	40	20	20	9	22	14	3 2↑3↓	裝 モーニングスター		180
❷信徒	3	槌打	鏈球	40	20	20	9	21	13	3 2↑3↓	裝 モーニングスター		180
❸信徒	3	槌打	鏈球	38	20	18	12	22	11	3 2↑3↓	裝 モーニングスター	グラディウス	180
❹信徒	3	槌打	鏈球	38	20	19	12	21	10	3 2↑3↓	裝 モーニングスター	力の酒	180
❺柏依索尼斯特	5	槌打	鐵棒	40	62	9	30	16	15	3 2↑3↓	裝 クロームロッド 魔 毒怒、麻痺毒、狀態回復、石化毒	クロームロッド	360



爲誰而戰？

擊退第一批敵人之後，很快地、便會再有第二批敵人襲擊而來，只是在敵人之中，還多了一個身穿鎧甲的『邪道騎士』，而爲什麽游哈尼對那個名爲『邪道騎士』的人，似乎非常在意呢？



重整情勢之後再前進吧！

這場戰鬥在被敵人包圍之後正式開始，勝利條件是須『擊敗邪道騎士』，因此在戰鬥一開始便要集中力量攻擊邪道騎士，但是得先確保下方是否有足夠的地方可撤退，在確定之後再進行攻擊較好。另外，地圖下方的敵人～信徒，持有『シェイドダガー』與『チェインメイル』，如果可以，最好能得到這兩種道具。

在地圖上方的信徒，手中並無道具，不將其擊敗也沒有關係，但若想提昇等級的話，不妨便將其擊倒吧！



請注意邪道騎士

邪道騎士與其他的敵人比起來，能力值確實高出許多，因此以目前的等级，要來對付他的確有些棘手，況且他還會使用魔法，請特別注意。在他快死亡時，爲避免其使用能回復HP的『リリム』，請結合全部成員的力量一舉將其打倒，而將他打倒之後，千萬別讓他的屍體就這樣殘留著，爲避免他再次復活，一定要確實將其打到死滅爲止。

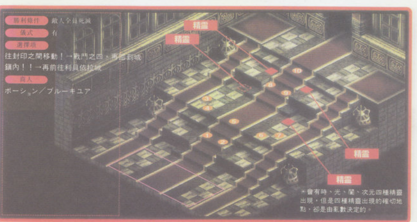


名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①信徒	3	捶打	鏈球	40	20	20	13	23	12	3 2↑3↓	裝 モーニングスター	シェイドダガー	200
②信徒	3	捶打	鏈球	40	20	20	13	23	12	3 2↑3↓	裝 モーニングスター	チェインメイル	200
③信徒	4	捶打	鏈球	46	24	22	10	25	12	3 2↑3↓	裝 モーニングスター		200
④邪道騎士	6	橫刺	劍	62	84	28	31	36	20	3 2↑3↓	裝 ロングソード、イスハークの鎧、バルクの指輪 魔 状態回復、石化毒、リリム		300



安克魯斯教團

瞭解邪道騎士所使用之魔法的游哈尼，對弟子『露比露比』特別在意。露比露比告知她是依照悠達的命令而參加戰鬥的，並接著發誓要與師父游哈尼一起行動。



＊會有時、光、闇、次元四種精靈出現，但是四種精靈出現的確切地點，都是由亂數決定的。

走吧！露比露比

由於露比露比會使用回復魔法，因此往後在戰鬥危急時便可回復某些程度的戰力。請注意在使用回復魔法時與使用攻擊魔相同，都具有一定的魔法週期性，因為這點的差別，回復的點數可是有天壤之別的喲。稍後便能使用「鎚召喚」了，但現階段還不能使用，由於這是非常重要的觀念，請先好好記住吧！

關於敵人希魯馬斯特的注意事項

此次的戰鬥中，敵方陣營還有『柏依索尼斯特』存在，因此請好好地掌握戰鬥時間。

另外，「希魯馬斯特」是新出現的敵人，由於會使用回復魔法，所以必須先行打倒，因為若放任不管，即使在瀕死狀態也還能回復其他敵人的HP值，相當棘手，如此一來，所有的辛苦便成泡影了。

於希魯馬斯特附近打倒的敵人，一定要確實地將其打倒至死滅狀態才可放心。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①信徒	4	揮打	鏈球	42	22	20	13	24	13	3 2↑3↓	装 モーニングスター		220
②信徒	4	揮打	鏈球	42	22	21	13	24	13	3 2↑3↓	装 モーニングスター		220
③希魯馬斯特	5	揮打	鐵棒	46	62	14	31	17	16	3 2↑3↓	装 クロームロッド 魔 体力回復、静寂、罵倒、気合	ブルーキュア	260
④信徒	4	揮打	鏈球	42	22	21	13	24	13	3 2↑3↓	装 モーニングスター		220
⑤十字兵	8	射擊	弓箭	54	34	29	13	30	17	3 2↑3↓	装 ショートボウ	アルネ	270
⑥信徒	4	揮打	鏈球	42	22	21	13	23	14	3 2↑3↓	装 モーニングスター		220
⑦柏依索尼斯特	5	揮打	鐵棒	48	64	11	31	19	20	3 2↑3↓	装 クロームロッド 魔 毒息、麻痺毒、状態回復、石化毒		290
⑧柏依索尼斯特	5	揮打	鐵棒	48	66	11	32	18	17	3 2↑3↓	装 クロームロッド 魔 毒息、麻痺毒、状態回復、石化毒		290
⑨希魯馬斯特	5	揮打	鐵棒	45	64	11	32	16	15	3 2↑3↓	装 クロームロッド 魔 体力回復、静寂、罵倒、気合		270
⑩強信徒	7	揮打	短劍	54	29	24	13	28	17	3 2↑3↓	装 アロケン	バトルアクス	300



利貝依拉城

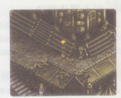
獲得『大邪神之鎧』後，安貝魯一行人知道獲得了強大的力量，爲了想迅速將鎧甲奪回，敵人們早就已經埋伏好在等候了，讓我們回到城鎮地圖中看看有什麼情報吧！



城鎮的變化

由於是第二次來到利貝依拉城，但是城鎮中卻有了一些變化，首先是道具店（商人也一樣）裡販售的商品已經不一樣了，若玩家想要買比以前還好的武器，可利用此機會購買。

另外一個改變是城鎮中會有黑衣人出現，與這個黑衣男人談話之後，便能進入第一次的利貝依拉城「自由戰鬥」。當與敵人戰鬥覺得等級不夠時，不妨利用自由戰鬥讓等級提昇之後再朝向太陽神殿出發。



關於自由戰鬥

對初次的自由戰鬥來說，敵人與之前的戰鬥對象相比，事實上並不可怕，稍微注意一下先前所知道的要領，便可將其打倒了。在自由戰鬥時，若無法在限定的時間內將敵方的頭目打倒便已戰鬥結束，即使打倒了其他的敵人，所能獲得的經驗值仍是爲0，所以如純粹地只是想獲得經驗值而已，只要向敵方頭目攻擊即可，不必浪費無謂的時間在其他敵方對手上。

若是想收集道具的話，不妨裝備ロングボウ打倒十字兵。

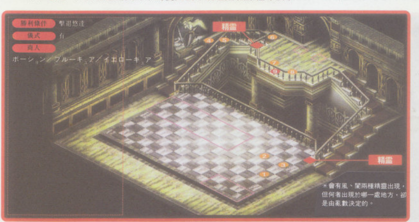
名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
❶信徒	4	捶打	鏈球	40	22	20	13	24	14	3 2↑3↓	裝 モーニングスター		0
❷信徒	4	捶打	鏈球	41	23	21	13	24	13	3 2↑3↓	裝 モーニングスター		0
❸十字兵	8	射擊	弓箭	52	33	29	13	21	15	3 2↑3↓	裝 ロングボウ	ランダム	0
❹信徒	4	捶打	鏈球	42	23	20	13	23	15	3 2↑3↓	裝 モーニングスター		0
❺信徒	5	捶打	鏈球	41	22	20	14	23	14	3 2↑3↓	裝 モーニングスター		0
❻十字兵	8	射擊	弓箭	51	28	27	12	20	14	3 2↑3↓	裝 ショートボウ		0
❼信徒	4	捶打	鏈球	40	20	20	10	24	20	3 2↑3↓	裝 モーニングスター		0
❽信徒	4	捶打	鏈球	41	22	20	14	23	14	3 2↑3↓	裝 モーニングスター		0
❾強信徒	8	捶打	鏈球	57	38	26	13	29	18	3 2↑3↓	裝 モーニングスター	ランダム	750*

※進階模式的可獲得經驗值爲75



愛人輪舞

凱因斯提醒大家要多多注意神官們的一舉一動，並與露比露比一起個別行動，其餘的伙伴便進入了封印之間，大神官悠達與部下的愛人們早就已經在那裡等候了。



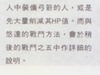
戰鬥開始時的凱因斯與露比露比

戰鬥開始時，將凱因斯與露比露比兩人安排在悠達的正面，由於此戰的勝利條件是擊退悠達，也許玩家會認爲先讓兩人攻擊悠達，但剛開始時還是暫時避開與悠達的戰鬥、往樓梯處避難較安全。，此時，除了悠達的魔法威力相當強大之外，兩人還容易被周圍的敵人包圍，因此在其他的伙伴到達之前，若擅自戰鬥是非常危險的。

前往悠達處的路徑

好不容易到達悠達的所在地後，前方會出現左右都有樓梯的通道，最好朝一方的樓梯突然大舉進攻，不過由於樓梯的寬度太狹窄了，因此不妨將伙伴成員分成兩部份，再於悠達等候處會合，較容易戰鬥。

至於在樓梯處等候的敵人～「愛人」們，也比先前遇見的敵人，能力值都高，所以較安全的作戰方法便是一個一個打倒。另外，玩家還須注意地形的高低差。如果能夠，最好先打倒愛人中裝備弓箭的人，或是先大量削減其HP值。而與悠達的戰鬥方法，會於稍後的戰鬥之五中作詳細的說明。





名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①愛人	4	射擊	弓箭	44	22	28	12	24	14	3 2↑3↓	裝 ショートボウ	ポーション	290
②愛人	5	橫刺	短劍	47	24	28	17	31	14	3 2↑3↓	裝 マーシーナイフ	ポーション	250
③愛人	5	橫刺	劍	49	24	30	17	32	14	3 2↑3↓	裝 ロングソード		280
④愛人	5	橫刺	短劍	47	24	24	17	31	14	3 2↑3↓	裝 ナイフ	疾風の実	250
⑤愛人	4	射擊	弓箭	44	22	30	12	24	14	3 2↑3↓	裝 ショートボウ	ラメラアーマー	290
⑥愛人	5	橫	刺劍	49	24	32	17	32	15	3 2↑3↓	裝 パラッシュ		280
⑦愛人	5	橫	刺劍	49	24	29	17	31	14	3 2↑3↓	裝 ロングソード		250
⑧愛人	5	橫	刺劍	50	24	29	17	31	14	3 2↑3↓	裝 ロングソード		250
⑨悠達	12	揺打	鐵棒	112	116	25	45	32	24	4 2↑3↓	裝 クリスタルロッド 魔 石化毒、ゴースト、リッチ、ノースレイス	ユディトの石	1080



大邪神之

由於受到主人的幫忙，安貝魯終於取下自己的羽翼、並裝備上大邪神之鎧了，不過討人厭的悠達仍不死心的糾纏不休，再次襲擊安貝魯一行人。

勝利條件　擊退悠達
儀式　有

精靈
精靈
精靈

※會出現時、闇、次元三種精靈，但是會出現於三個場所中的哪一處，則是由亂數來決定的。

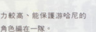
您知道鎧召喚的效果嗎？

當安貝魯裝備上鎧甲之後，便與露比露比一樣可以使用「鎧召喚」了，現在就來說明鎧召喚的功用吧！

鎧召喚的攻擊力非常強大，由於是消費技的一種，因此缺點便是會耗費非常多的BP值與行動力。在使用者周圍4小格之內的伙伴行動力，必須加起來在6點以上才能使用，若那時使用者的BP值是0，不夠的BP值便可由位於周圍的伙伴平均遞補，而當周圍4小格之內的伙伴行動力均爲0時，便不能再使用。

儘管威力強大、使用後的損害也不小，但當陷入危險狀態時，不妨就使出做爲最後一搏吧！就因爲有那樣的缺點，請玩家儘量將游標指在有多數敵人的範圍內使用吧！





將隊伍分成兩隊較有效率

這場戰鬥與前次戰鬥相反，是我方從樓梯上前往樓梯下悠達等候的地方。在此請將隊伍分成兩隊，分別朝左、右樓梯下樓較有效率，如果可能，請將兩方隊伍的戰力平均分配一下。

另外，最好兩方隊伍中各有一名能從遠距離攻擊的角色，例如游哈尼與比利柏便請將之分配於不同隊伍之中，由於游哈尼的防禦力較低的關係，因此最好能與雷布諾斯、安貝魯等防禦力較高、能保護游哈尼的角色編在一隊。



在樓梯戰鬥時須注意的事項

在樓梯上戰鬥一定免不了要移動上、移動下地攻擊，所以在這樣的場所戰鬥便必須注意攻擊範圍。

例如：游哈尼便不能作上、下階梯的攻擊；露比露比在有高低差的地形上，不能作斜向的攻擊等。假若敵人擋在樓梯上時，位於最前方的角色又該如何是好呢？因爲若不把前方的敵人打倒，就不能往前前進了，所以這時推薦玩家不妨對下方的愛人施以弓箭攻擊、或是對提蒙薩馬納施以魔法攻擊。

請注意別讓敵人的屍體就這樣置放於狹礙的樓梯之上，雖然敵人不會再次復活，但卻會阻礙玩家們的通行，最好能讓他們通通死滅。

另外一點須注意的事便是，請讓移動力高的角色先行移動，因爲位於前方的角色移動得快，後方的伙伴才容易往前移動。



提蒙薩馬納與愛人

在樓梯旁有一個初次登場的敵人～提蒙薩馬納，要注意他所使用的魔法「アルラウネ」，這種魔法所具有的威力效果範圍，在有高低差的地形上施展，威力更加強大，即使樓梯上方，也是魔法能攻擊到的範圍。在接近他之後，請儘量在我方被攻擊前打倒他吧！當然啦，在打倒敵人之前，可先使用弓箭或魔法攻擊來削減他的HP值。

在悠達的身側有兩個愛人，若就這樣慢慢靠進，不僅會受到愛人的攻擊，就連悠達也會一起攻擊，對我方實在不利。不妨在此讓比利柏用弓箭攻擊愛人，一個個將其打倒。在兩個愛人均被打倒後，再單獨與悠達戰鬥。



與悠達的戰鬥策略

與悠達戰鬥時，請注意悠達所使用的魔法，特別須注意的是名爲「ノースレイス　」的魔法，這種魔法的攻擊範圍呈十字形，所以請儘量別讓己方成員聚集在一起，能分開2小格以上戰鬥較好，而且請記得在魔法效果低時，才能攻擊敵人，反之魔法效果高時，便無法攻擊到他。

若是不幸對魔法「ノースレイス　」打中，只要讓露比露比施展「リリム」便可回復。若能避開魔法效果增強的時間帶，再施以全員將其包圍攻擊，打倒他應該不是難事。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 愛人	6	橫斬	劍	56	25	32	16	34	15	3 2↑3↓	裝 ロングソード		300
2 提蒙薩馬納	5	揮打	鐵棒	53	71	15	34	22	16	3 2↑3↓	裝 クロームロッド 魔 コースト、リッチ、アルラウネ	知識の水	320
3 愛人	5	射擊	弓箭	51	27	30	13	22	17	3 2↑3↓	裝 ショートボウ		260
4 愛人	6	橫斬	劍	56	15	32	14	33	18	3 2↑3↓	裝 ロングソード	マーシーナイフ	300
5 愛人	5	射擊	弓箭	51	27	32	14	21	18	3 2↑3↓	裝 ロングボウ		300
6 提蒙薩馬納	5	揮打	鐵棒	53	71	14	35	21	17	3 2↑3↓	裝 クロームロッド 魔 コースト、リッチ、アルラウネ	エステルの石	320
7 愛人	6	橫斬	劍	56	25	34	18	40	14	3 2↑3↓	裝 ロングソード		300
8 愛人	6	橫斬	劍	56	25	34	18	40	14	3 2↑3↓	裝 ロングソード		300
9 悠達	13	揮打	鐵棒	135	122	31	52	46	24	4 2↑3↓	裝 クリスタルロッド 魔 石化毒、コースト、リッチ、ノースレイス		1150

第 4 章
強欲之城
戰鬥之二

強襲而來的鄉愁

安貝魯一行人朝著擁有强大力量鎧甲的城鎮『巴迪摩姆城』前進。那裡是令雷布諾斯與比利柏懷念的地方，而一些聽說安貝魯一行人擁有寶物的盜賊們竟襲擊而來。

勝利條件　盜賊團全員死滅

儀式　有

伙伴　潔兒

條件→打倒位於地圖上、手持長鞭的女奴隸，並於戰鬥後的選擇項中選擇『成爲伙伴』的選項。（注意不可將其打成『死滅』狀態，否則便無法再復活）

商人

ポーションン／ブルーキュア／イエローキュア

精靈

精靈

※會出現風、音兩種精靈，但兩者出現於兩個地方的哪一處，卻是由亂數決定的。

戰鬥開始時的注意事項

這場戰鬥是由敵人開始先攻擊的，所以戰鬥初期的位置編排應以重視守備爲主。編排配置領域以背向右下方懸崖的形狀最好，將防禦力低的游哈尼置於最裡面，採其他伙伴將其團團圍住的狀況，這樣一來便能將損傷程度減至最小。若想轉變方向時，只要按下A鍵即可。

玩家可別小看這些盜賊喔，他們可是相當強悍的，因此戰鬥開始之後，最好將原本背向懸崖的伙伴轉身、並從敵人背後襲擊。在每次的攻擊結束前最好養成再次確認所有伙伴位置的習慣，只要確實做好這個步驟，便不會遭受到無謂的損傷。

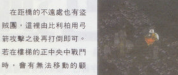


另外，這個地圖上具有落差地方很多，也有只能夠下降而無法再上去的地方，因此在這種高低差的影響之下，有許多地方就變成了無法攻擊的死角，所以請玩家在執行動作之前好好考慮一下。

就這樣把敵人打得落花流水吧！

戰鬥開始之後是由敵人先行攻擊，因此很自然的，敵人便會聚集在周圍。首先先迎擊，由於盜賊團算是蠻強勁的對手，因此請儘量使用魔法或弓箭先削減其HP後再攻擊，如果可以的話，從敵人的背後攻擊是最好不過了。安貝魯與雷布諾斯能從上方攻擊，因此可利用與敵人的高度差別來攻擊。

在打倒周遭的敵人之後，接著不妨使用弓箭或魔法來消滅位於左方的敵人，在女奴隸的所在範圍附近，除了雷布諾斯以外，其他角色一律不能往下前進，否則便無法再返回，請注意。在差不多一個人身高度的地方有敵人，由於高低差太明顯的關係，最好派遣雷布諾斯前往，因為其他角色若不繞遠路就不能上去。



在距橋的不遠處也有盜賊團，這裡由比利柏用弓箭攻擊之後再打倒即可。若在樓梯的正中央中戰鬥時，會有無法移動的顧慮，請在戰鬥開始前先選好具相當程度寬廣的地方，較容易戰鬥。

接著便是留在頭目周圍的敵人了，在朝地圖右方下降後，於橋上等待與頭目對決吧！

解救奴隸『潔兒』

在敵人之中，有一個裝備了長鞭的女奴隸，請特別注意她的一舉一動。其實若不將其消滅，在戰鬥結束後，便能與她成為伙伴。由於盜賊團拿她當擋箭牌，因此即使用普通的戰鬥方式，要不傷害她其實也蠻難的，若一擊攻出，便能將其打倒，但是，若是離戰鬥開始的地方很近，就能讓比利柏越過山谷攻擊，很快便能將盜賊團小嘍囉打倒。

另外，若讓等級3的奴隸活著，在戰鬥後就能看到雷布諾斯的事件出現。這個地圖上的奴隸與逃出科魯科達監獄時的情形一樣，依戰鬥結束之後的狀態不同，能夠獲得的經驗值也會不同，因此想獲得經驗值的玩家，就讓他們活著較好囉。



搶奪盜賊團頭目的武器

盜賊團頭目相當強悍，若太靠近他必會被他痛扁，最好從離他稍遠的地方，以魔法和弓箭先削減HP之後再接近攻擊。由於頭目所裝備的武器為稀有的「スリーテインズ」，是道具店裡並無販賣的貴重物品，若能獲得此道具，便能使用隱藏力的『武器交換』功能。武器交換必須是與交換的對象具備同一『武器類型』才能成功交換，因此這時最好使用モーニングスター經劍血之後成為的「オク」較好，戰鬥前施行一下儀式吧！裝備了這個武器之後，以「隱藏」攻擊便能得手了。



順便說明一下，在現階段中，能夠裝備「オク」的只有游哈尼而已，因此別忘了游哈尼會有某些程度的「犧牲」，最好在頭目呈瀕死狀態時再接近他吧！

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①盜賊團嘍囉	7	突刺	長槍	58	34	37	13	30	17	4 2↑3↓	裝 グレイブ	ブルーキュア	420
②盜賊團嘍囉	7	突刺	短劍	58	34	38	12	34	19	4 2↑3↓	裝 マーシーナイフ		420
③盜賊團嘍囉	7	突刺	戟	58	34	37	15	34	19	4 2↑3↓	裝 フルーレ		420
④盜賊團嘍囉	7	突刺	戟	58	34	40	10	41	13	4 2↑3↓	裝 フルーレ		420
⑤奴隸(潔兒)	2	鞭擊	長鞭	11	0	10	10	7	9	3 2↑3↓	裝 革のムチ		1*
⑥奴隸	2	捶打	鏈球	20	10	13	7	8	7	3 2↑3↓	裝 モーニングスター		14*
⑦盜賊團嘍囉	7	突刺	戟	58	34	35	15	34	19	4 2↑3↓	裝 フルーレ	シラの指輪	420
⑧盜賊團嘍囉	7	突刺	戟	58	34	36	15	34	19	4 2↑3↓	裝 フルーレ		420
⑨盜賊團嘍囉	7	突刺	戟	58	34	36	15	34	19	4 2↑3↓	裝 フルーレ	クリスタル	420
⑩奴隸(達羅姆)	3	捶打	鏈球	26	16	16	9	11	8	3 2↑3↓	裝 モーニングスター		16*
⑪奴隸	2	捶打	鏈球	20	10	12	7	8	7	3 2↑3↓	裝 モーニングスター		8*
⑫盜賊團嘍囉	7	突刺	戟	58	34	35	15	35	19	4 2↑3↓	裝 フルーレ		420
⑬盜賊團頭目	10	捶打	鏈球	95	40	54	16	40	21	3 2↑4↓	裝 スリーテイルズ	エリクサー	800

＊白羽之翼的奴隸於戰鬥結束時，依狀態取得經驗值變化。編號⑤是0、4、120；編號⑥是0、24、90；編號⑩是0、6、130；編號⑪是0、24、60。數字從左開始的狀態順序為死滅狀態、死亡、生存。

第 4 章
強 欲 之 城
自由行動／自由戰鬥

巴迪摩姆城

終於來到巴迪摩姆城的安貝魯一行人，强烈地感受到强欲之城這個名字真是地如其名，在這個城鎮裡的每個人，腦中所想的便只有金錢兩個字而已，根本没有聽過關於鎧甲的事情，這個鎧甲到底在城鎮的哪一個地方呢？

勝利條件
敵方首領死滅（自由戰鬥時）
儀式 有 自由行動 有

商人·道具店
パラツシュ 3500／フルーレ 1500／グレイブ 3000／木の杖 500／クリスタルロツト 3000／ショートボウ 1500／ロングボウ 3000／イバラのムチ 3000／チェインメイル 3000／ラメラアーマー 500／エステルの石 10000／トビトの石 10000／マカバイの石 10000

自由戰鬥
光の精霊
道具屋

道具店的價格

在這個巴迪摩姆城裡當然也有道具店，而且可以發現有如られるので、ならばここでアイテム…等的新武器，本來以爲到這裡來買些道具，是可以增加一點戰鬥樂趣的，沒想到…。

由於這裡是強欲之城，因此在這裡販賣的商品價格眞是貴得嚇人！算了，也別再計較了，反正自由戰鬥又沒有限定只能戰鬥一次，多戰鬥幾次金幣就會增加啦！但是玩家要是不願意被「坑」的話，可以選擇到下一個城鎮再購買道具，或是戰鬥時可使用武器交換來獲得。

另外，請玩家記得，在指令內能夠選擇的「商人」，其商品種類、價格與道具屋也是相同的。



須注意高低差

這個地圖的高低差非常明顯，所以玩家一定要先掌握自己操控角色對於高低差地形的特性，特別是雷布諾斯與凱因斯，由於他們兩人與其他角色相比，更能適應這種高低差的地形，所以因以這兩人爲主力角色。

另外，若不想將所有的敵人打倒的話，不妨利用職門起始地點附近民家的捷徑，直接前進打倒隊長即可。

關於此戰的敵人



巴迪摩姆城中敵人的強度都相當平均，但是須注意的敵人有兩種。

一種是警備兵，這種敵人的攻擊類型是『橫剌』，可從斜向攻擊，因此待機型態若設定成「反擊」則幾乎一點意義也沒有，爲了避免白白被敵人K，一定要將待機型態設定成『防禦』。

另一種便是裝備弓箭的兵士，可以從我方攻擊不到的距離攻擊我方，所以若將其放任不管可是會吃虧的，應該儘快將其打倒。還有位於民家屋頂上的弓箭兵士，玩家可以利用タル馬上登上屋頂， 便能立刻接近他們了。

另外，警備兵隊長因裝備有槍，攻擊距離較長，最好不要太接近他，而露比露比在此時可說是非常重要的人物，既可從斜向攻擊、又不會受到隊長的反擊，總而言之若是以弓箭或魔法將其HP削減之後再攻擊，應該不難打倒才是。

讓潔兒的等級提昇





玩家可於此地讓剛加入伙伴之中、等級只有1的潔兒提昇等級，當等級提昇至一定程度時對己方是非常有用的喔。

當然若有好裝備的話也可以和她交換，假如擁有マカバイの石的話不妨也替她裝備上較好，マカバイの石是能提昇20點HP的道具，在這個階段HP＋20已經算是非常多了，若能裝備上這個道具，不小心被敵人殺死的可能性便能大大地減少了。

雖然如此，但第一次參加戰鬥對她來說總是有點殘酷，因此既然參加戰鬥了，那就有權分配到經驗值，因此戰鬥開始時不妨可讓她先待在安全的地方，直到戰鬥結束，由於若受到敵人的攻擊，可能會一擊斃命，所以要相當注意敵人的一舉一動，尤其是裝備弓箭的兵士更是要注意，不要認爲距離尙遠就不會攻擊，他們有時也是會從遠距離攻擊的。

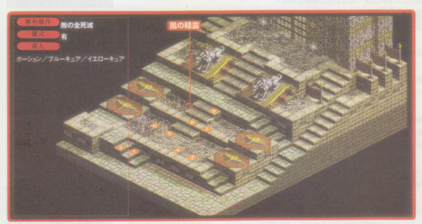
名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
❶警備兵	7	橫剌	劍	73	38	37	19	39	20	3 2↑3↓	裝 パラッシュ		0
❷警備兵	7	橫剌	劍	74	38	37	19	39	20	3 2↑3↓	裝 パラッシュ		0
❸警備兵	7	橫剌	劍	74	38	36	22	38	20	3 2↑3↓	裝 パラッシュ		0
❹兵士	8	射擊	弓箭	72	35	35	21	28	22	3 2↑3↓	裝 ロングボウ		0
❺兵士	8	射擊	弓箭	73	36	35	21	28	20	3 2↑3↓	裝 ロングボウ	ランダム	0
❻警備兵	7	橫剌	劍	74	38	37	19	39	22	3 2↑3↓	裝 パラッシュ		0
❼兵士	8	射擊	弓箭	73	36	34	20	28	22	3 2↑3↓	裝 ロングボウ		0
❽兵士	8	射擊	弓箭	71	40	36	20	26	23	3 2↑3↓	裝 ロングボウ		0
❾警備兵	7	橫剌	劍	73	38	37	19	39	22	3 2↑3↓	裝 パラッシュ		0
❿警備兵	7	橫剌	劍	75	38	37	20	40	21	3 2↑3↓	裝 パラッシュ		0
⓫警備兵隊長	9	突刺	槍	96	48	46	22	42	21	3 2↑3↓	裝 トライデント	ランダム	1000*

*在進階模式時能得到的經驗値爲100。

第 4 章
強 欲 之 城
戰 鬥 之 三

巴迪摩姆的妄想

在巴迪摩姆城中根本連休息的時間也沒有，要特別注意城中的警備隊，因爲據說他們已經知道安貝魯一行人的樣子了。



十字兵與希魯馬斯特

這場戰鬥的重點在於必須先打倒能夠使用回復魔法的「希魯馬斯特」，與使用弓箭的「十字兵」，由於若讓希魯馬斯特活著，可能會使好不容易才打倒的敵人再次復活，因此不論如何，希魯馬斯特必須優先打倒。

十字兵比警備兵的防禦力還低，所以應不用費什麼功夫，只是弓箭的攻擊力非常高，因此待機的角色必須做好防禦工作，另外，在警備兵中有裝備著一種具武器交換之隱藏能力的武器「バブス」，所以請注意不能奪取武器，在接近敵人之後，一定要在敵人發動攻擊前將其打倒。



獲得稀有的道具

在地圖上有一裝備著稀有道具「蛇眼のロド」的希魯馬斯特，蛇眼のロド不僅能讓STR＋6、還具有INT＋15、VIT＋9的優勢，推薦給使用魔法的游哈尼使用。

若取得了もしクリスタルロ，可於戰鬥前的儀式中，先使其覺醒成「ドグライク」，再行武器交換。

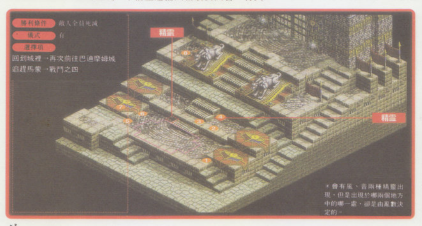
名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備·魔法	道具	經驗值
①警備兵	8	橫刺	劍	75	38	40	20	41	21	3 2↑3↓	裝 パラッシュ		520
②警備兵	8	橫刺	劍	75	38	40	20	41	21	3 2↑3↓	裝 パラッシュ		520
③希魯馬斯特	9	搥打	鐵棒	70	78	21	47	30	22	3 2↑3↓	裝 クリスタルロッド 魔 体力回復、静寂、罵倒、気合	マカハイの石	500
④十字兵	9	射擊	弓箭	75	44	40	22	28	22	3 2↑3↓	裝 ロングボウ	粘り汁のある豆	540
⑤十字兵	9	射擊	弓箭	75	44	39	22	29	22	3 2↑3↓	裝 ロングボウ	キドニーダガー	540
⑥希魯馬斯特	9	搥打	鐵棒	70	78	24	53	41	22	3 2↑3↓	裝 蛇眼のロッド 魔 体力回復、静寂、罵倒、気合		520
⑦警備兵	8	橫刺	劍	76	38	40	20	41	21	3 2↑3↓	裝 パラッシュ		520
⑧警備兵	8	橫刺	劍	76	38	37	20	40	21	3 2↑3↓	裝 バブス	ベルト	520
⑨警備兵隊長	10	突刺	杖	96	48	45	23	48	21	3 2↑3↓	裝 エストック	ダマスカスソード	950

第 4 章 強欲之城

戰鬥之三

賣命、買力

甩掉警備隊的糾纏之後，這個城鎮的領主馬蒙終於現身了，大概只有金錢才是他的自由、嗜好，因此爲了得到大量的金錢，不惜差遣傭兵偷襲安貝魯一行人。



＊會有風、音兩種精靈出現，但是出現於哪兩個地方中的哪一處，卻是由亂數決定的。

分成兩隊而戰

首先須注意的是，在這場戰鬥中是由敵人先攻擊的，所以防禦低的角色須配置在防禦力高的角色之後，才不會受到敵人的攻擊。

由於戰鬥時與敵人相距甚近，因此不妨分成兩隊一鼓作氣攻擊敵人，而當然是必須先打倒柏依索尼斯特，戰鬥才會有樂趣囉。

另外，不知爲何名的敵人「？？？」等級相當高，雖然玩家可能會擔心，但是因不會與其戰鬥，所以不用太擔心了。



獲得稀有道具

在這個地圖上有一裝備著罕見道具「ダルシーソード」的兵士，只要擁有「ダルシーソード」，攻擊力與防禦力都會提昇，若擁有交換武器的話，一定要將之取得。而此時，能裝備劍的角色已經很多了，所以若取得更佳的武器時，不妨替其他角色裝備，由於只限定對某一特定角色裝備，因此一定要獲得這樣武器。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①兵士	10	射擊	弓箭	85	36	42	16	30	28	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ	オービティ	480
②兵士	11	橫刺	劍	87	46	47	22	56	23	3 2↑3↓	裝 ダルシーソード		800
③兵士	10	橫刺	劍	80	41	42	22	44	23	3 2↑3↓	裝 バラッシュ	ポーション	620
④柏依索尼斯特	10	搥打	鐵棒	76	82	19	47	34	22	3 2↑3↓	裝 クリスタルロッド 魔 毒忍、麻痺毒、状態回復、石化毒	金糸のムチ	460
⑤兵士	10	橫刺	劍	81	41	41	20	44	22	3 2↑3↓	裝 バラッシュ	ポーション	620
⑥兵士	10	橫刺	劍	82	41	41	19	44	24	3 2↑3↓	裝 バラッシュ	ポーション	620
⑦柏依索尼斯特	10	搥打	鐵棒	76	82	19	46	32	26	3 2↑3↓	裝 クリスタルロッド 魔 毒忍、麻痺毒、状態回復、石化毒		430
⑧???	30	橫刺	劍	100	999	123	255	255	255	3 3↑3↓	裝 ショートソード・精霊の指輪		0



巴迪摩姆城

馬蒙一見以大量金錢聘請的傭兵，被安貝魯一行人打得潰散之後，深知情勢不利於他，便突然溜走了，安貝魯們也不再追趕，於是在重整情勢之後，便又回到了巴迪摩姆城中。



道具店的價格

比剛開始來到這裡時所販賣的商品還要齊全，雖然令人很想不加思索便買下所需的道具物品，但是價格卻是原價格的五倍！如果真的一定要購買的話，也請好好地斟酌一下吧！另外一點便是這個城鎮裡，還有一間平常所不易發現的商店（道具店），價格仍然為平常的五倍，不過卻販賣有須於下個城鎮才能買到的商品，所以前往看看也無妨。

以較有效率的攻擊方式攻擊敵方頭目，以獲取經驗值

比起於巴迪摩姆的第一次自由戰鬥，警備兵隊長的所在位置與主角們的位置更接近了，所以總而言之便是須趕緊打倒敵方的領導者，玩家可利用戰鬥開始位置附近的民家「達魯」為捷徑，快速地拉近與敵方頭目的戰鬥距離。這時爬上屋頂角色的優先順序，若不以移動力高的為主，到時道路變得狹隘之後，便不好移動了。另外，可使用與前次相同的戰略方式，即先打倒弓兵士的方式來消滅敵人。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①警備兵	9	橫刺	劍	84	38	42	20	42	24	3 2↑3↓	裝 バラッシュ		0
②兵士	9	射擊	弓箭	88	38	44	22	31	23	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		0
③兵士	9	射擊	弓箭	88	38	45	24	29	25	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		0
④兵士	9	射擊	弓箭	88	38	41	24	30	24	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		0
⑤警備兵	9	橫刺	劍	84	38	41	21	43	21	3 2↑3↓	裝 バラッシュ		0
⑥兵士	9	射擊	弓箭	88	38	43	24	30	25	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		0
⑦警備兵	9	橫刺	劍	84	38	42	21	41	25	3 2↑3↓	裝 バラッシュ		0
⑧警備兵	9	橫刺	劍	84	38	41	20	42	23	3 2↑3↓	裝 バラッシュ		0
⑨警備兵	9	橫刺	劍	84	38	42	21	42	23	3 2↑3↓	裝 バラッシュ		0
⑩警備兵	9	橫刺	劍	84	38	41	21	43	21	3 2↑3↓	裝 バラッシュ	ランダム	0
⑪警備兵隊長	11	突刺	槍	98	54	55	25	48	26	3 2↑3↓	裝 ハルバード	ランダム	1000*

*進階模式時獲得得經驗值為100。



再 

被追趕的馬蒙穿著大邪神之鎧並會同邪道騎士一起投入戰場，但是穿著大邪神之鎧是必須具有特別的資質才能穿的，普通人穿著的話，是不會有什麼效果的……。



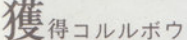
戰鬥的勝利條件

在這一戰中具備有一個重要的勝利條件，雖然上方的勝利條件寫的是「敵方全員死滅」，是實上部是假的勝利條件。

真正的勝利條件有兩個，一是指令時間必須超過120，另一個就是使馬蒙敎唆的兩個邪道騎士其中之一瀕死或是能力值異常，只要達到這兩個條件的其中之一，戰鬥便會強制結束了。

對於想要獲得道具的玩家而言，不用對「敵方全員死滅」這句話心存疑慮，請儘量別讓馬蒙及邪道騎士傷害到、迅速迎戰即可。





獲得コルルボウ

在這個地圖上有一裝備著稀有道具「コルルボウ」的兵士，可使用弓箭削減敵人的HP值。這是比利柏非裝備不可的物品，一定要以武器交換方式取得。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 兵士	10	縱刺	劍	86	41	44	23	50	24	3 2↑3↓	裝 バラッシュ	エレミアの石	670
2 兵士	10	縱刺	劍	86	41	44	23	50	24	3 2↑3↓	裝 バラッシュ		670
3 兵士	10	射擊	弓箭	86	43	47	24	36	27	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		660
4 兵士	10	射擊	弓箭	86	43	49	24	36	27	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		660
5 兵士	10	射擊	弓箭	85	43	49	27	38	24	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		660
6 兵士	10	射擊	弓箭	87	43	54	26	40	46	3 2↑3↓	裝 コルルボウ		660
7 兵士	10	縱刺	劍	86	41	44	23	49	25	3 2↑3↓	裝 バラッシュ	クリスタル	670
8 兵士	10	縱刺	劍	86	41	44	21	52	24	3 2↑3↓	裝 バラッシュ		670
9 邪道騎士	12	縱刺	劍	115	66	41	34	98	24	3 2↑2↓	裝 バラッシュ、ウリエルの鎧		0
10 邪道騎士	11	縱刺	劍	119	62	36	36	97	21	3 2↑2↓	裝 バラッシュ、サリエルの鎧		0
11 馬蒙	14	揮打	鐵棒	140	146	66	55	65	35	3 2↑3↓	裝 スリーテイルズ 魔 毒霧、石化毒、鬼眼爆炎		0




力量

原來邪道騎士的真實身份便是比利柏的弟弟～巴魯達，但是馬蒙卻將巴魯達害死，驚覺、氣忿馬蒙殘暴行徑的同時，雷布諾斯與比利柏一方面也制止了游哈尼欲穿著大邪神之鎧的念頭。

勝利條件　擊退馬蒙

儀式　有

精靈

精靈

※會出現風、音兩種精靈，但會出現於兩處地點的哪一處，卻是由亂數決定的。

請確保有後退之路

在雷布諾斯與比利柏裝備上大邪神之鎧後，兩人便具備了能夠進行鎧召喚的能力了，前面也曾提過，使用鎧召喚時會耗費大量的BP值與行動力，因此「使用時」還須好好地考慮。

另外，在這場戰鬥中是我方先行攻擊的，但若是就這樣朝馬蒙進攻，便容易被敵人從後方襲擊，將隊伍分成兩隊又容易分散戰力，所以最安全的做法便是己方的全部成員均往下攻擊較少的敵人，並確保有安全的後退之路。

由於這個地圖的樓梯幾乎沒有落差，因此非常容易戰鬥。但是說穿了，缺點便是沒有可隱避的地方，要注意別讓敵人從後方給偷襲了。



兵士的類型

敵方的兵士分爲以劍攻擊與射擊攻擊兩種類型，直接攻擊型較具攻擊力，但是防禦力卻也相當的高，因此不容易使其受到損傷。如果可以的話，不妨以包圍的方式、以多取勝吧！

射擊攻擊類型的防禦力雖沒有直接攻擊型來的高，但是攻擊力卻與直接攻擊型不相上下，也是不好對付的敵人。從戰鬥開始位置往上看，還有四個敵人，所以在地圖中央的臨近地方，較容易受到敵人集中攻擊，如果可能的話，快速地接近敵人後將其打倒最好。

另外，不管是直接攻擊型亦或射擊攻擊型的INT值都不高，因此以魔法攻擊最具效果，在敵人攻擊之前，先以魔法削減其HP，便能輕易將其打倒了。

接下來，警備隊長裝備的「ソリスハルバード」爲稀有的道具之一，具有STR＋18、VIT＋16的效果，若持有交換用道具的話，就將其換過來吧！它的攻擊範圍比劍還要寬廣、是個重要的寶物喔。



必須先擊倒希魯馬斯特

在敵人之中有兩個希魯馬斯特，由於他們會使用「體力回復」術，所以要先將他們打敗，若留下他們，便會使瀕死的敵人回復體力，一定要確實將其打倒至死滅，才不會讓敵人再次復活。上、下方各有一位，打倒他們應不是難事，若在打倒希魯馬斯特前有打倒任何敵人，一定要確保已經死滅才行。

若有其他敵人在附近的話，也可以先使用「靜寂」魔法先將希魯馬斯特的BP值先凍結起來再打倒他。希魯馬斯特的攻擊力並不高，因此在他不能施展魔法之後，便不會對己方造成威脅了，不過最好在「靜寂」效果結束之前將其打倒。



打倒馬蒙

馬蒙位於地圖最上方的陣列中，所有的能力值均相當高，是個很強的敵人，特別是STR與VIT值竟將近80點，所以接近戰對己方非常不利。如果可以的話，先以魔法或射擊攻擊先削減HP值之後再接近較好。

馬蒙擅長「毒怨」、「石化毒」、「鬼眼陽炎」等魔法攻擊，若太靠近他容易成爲他魔法下的犧牲品，因此在他能使用魔法前，最好能先使用「サンドマン」讓其沈睡，再使用「靜寂」凍結其BP值，才是最理想的戰鬥方法。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①警備兵隊長	12	突刺	槍	127	58	58	26	66	29	3 2↑3↓	裝 ソリスハルバード		680
②兵士	11	縱刺	劍	96	45	49	23	49	26	3 2↑3↓	裝 シンクレア		660
③希魯馬斯特	10	揮打	鐵棒	83	89	16	49	36	22	3 2↑3↓	裝 クリスタルロッド 魔 体力回復、静寂、罵倒、気合	マカバイの指輪	630
④兵士	10	射擊	弓箭	90	43	52	20	36	27	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		630
⑤兵士	10	射擊	弓箭	90	43	51	23	38	27	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		640
⑥兵士	10	縱刺	劍	96	45	43	22	50	26	3 2↑3↓	裝 バラッシュ		620
⑦希魯馬斯特	10	揮打	鐵棒	83	94	13	51	40	20	3 2↑3↓	裝 クリスタルロッド 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合		600
⑧兵士	10	射擊	弓箭	90	43	52	23	38	24	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		630
⑨兵士	10	射擊	弓箭	90	43	49	24	37	27	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		660
⑩兵士	10	縱刺	劍	96	45	49	23	55	26	3 2↑3↓	裝 バラッシュ		640
⑪兵士	10	縱刺	劍	96	45	49	23	55	27	3 2↑3↓	裝 バラッシュ		640
⑫馬蒙	15	揮打	鏈球	156	152	79	58	78	33	3 2↑3↓	裝 シュトリ 魔 毒怨、石化毒、鬼眼陽炎	トンホーン	1250



強襲！異端審問會

安貝魯一行人好不容易終於戰勝了馬蒙，但是在他們面前，卻突然出現一神秘的刺客以『異端審問會』的姿態出現，原來是安克魯斯教團總部直接下令要其來殺害安貝魯一行人。

勝利條件　敵方全員死滅

儀式　有

伙伴　安克茵

條件→戰鬥之六中，若能於26回合內勝利的話，在戰鬥勝利後的選擇項中選擇「帶她一起走！！」即可。

精靈

精靈

精靈

＊會出現時、音、次元三種精靈，但確切出現於三個地方中的哪一處，都是由亂數決定的。

關於地圖

首先玩家要注意的是，在地圖上戰鬥位置的初期配置，由於是由敵人開始攻擊，因此初期配置時最好能將戰鬥位置配置於地圖　　感A若配置於敵人面前，必定會受到異端審問官的攻擊。

另外，民房達魯與囤積的木箱由於具有許多高低差，所以要特別注意。因爲常常無法任意移動、任意攻擊，所以當敵人移動至該地區時，可派遣於高低差地形適應能力強的雷布諾斯前往。且由於高低差地形明顯，攻擊範圍也會改變的關係，必須特別注意有時明明已進入可攻擊範圍、但卻無法攻擊的情況。

另外，不可登上石頭路旁、有三角形岩石的通路上，請記得若往岩石方向行走，便無法再繞回來了。



將勝利條件件好好地記住

與戰鬥之四「再見」相同，這場戰鬥的勝利條件與實際的勝利條件有些不同，實際上的條件是將除了「異審十字軍隊長」以外的敵人全部打倒，便算過關，當異審十字軍隊長的HP變成0時，或是經過一定的時間之後，異端審問官們便會離去。

爲什麼不讓異審十字軍隊長死滅呢？原因是打倒他所能得到的經驗值比讓他死滅，所獲得的還要多。若想要獲得更多的經驗值，可於打倒邪道騎士後再打倒異審十字軍隊長



關於敵人

異端審問官有直接攻擊與射擊攻擊兩種類型，不過不論是屬於哪一種攻擊，他們的INT都極低，因此可先用魔法削減其HP後再攻擊，很快便能將其打倒。

玩家必須注意直接攻擊類型的攻擊方式是採橫刺，也可以從斜向攻擊，因此容易生ZOC區域，如果被斜向攻擊了，會因爲攻擊範圍的關係，除了露比露比以外的角色，一律無法反擊，所以待機的角色若採「反擊」也是無效的，必須採「防禦」動作才好。

由於使用射擊攻擊類型的敵人只有兩個，因此不必感到太擔心了，只要從遠一點的地方先攻擊，等敵人靠近再優先擊倒就OK了，慢慢的再一一將殘留下來的餘黨，先削減其HP後打倒就行了。

另外，守護著異審十字軍隊長的邪道騎士，其全部的能力值要高出異端審問官10～20點以上，特別是VIT值也非常的高，因此實在不易使其受到損傷，但是由於他的INT值比較低，可試著使用魔法來打擊他。

異審十字軍隊長

經過一定時間便會逃走的異審十字軍隊長，若等到那時再將其打倒，便能得到相當多的經驗值，可以的話便將其打倒吧！

她是教皇直接下令追捕安貝魯一行人的厲害角色，全部的能力值均相當高，BP值也高達280點，最好覺悟要長期戰鬥。

隊長的攻擊魔法是「ライトクロス」與回復魔法的「精神」招式，威力強大，若受到「ライトクロス」的魔法損傷，便可使用「精神」來回復HP值，所以不管怎麼打都無法打倒，所以不妨使用「靜寂」先凍結其BP值，封印住她的魔法後就可大膽的連續攻擊了。



讓安克茵成爲伙伴

這場戰鬥若於26回合之內勝利，便可讓名爲「安克茵」的角色成爲伙伴，由於時間不太足夠，因此要讓她加入伙伴之中有點困難。

雖然如此，但若讓她加入伙伴之中是有價值的，因爲若讓她加入並於戰鬥中一起出擊的話，在戰鬥勝利後，便可享有金錢增加的特權，這對於資金不足的遊戲中期來說，應是非常有用的吧？所以還是努力些，帶著她一起旅行吧！



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①異端審問官	12	橫刺	劍	94	51	53	24	54	24	3 2↑3↓	裝 シンクレア		830
②異端審問官	12	橫刺	劍	94	51	54	24	55	22	3 2↑3↓	裝 シンクレア		830
③異端審問官	12	橫刺	劍	100	51	54	25	56	22	3 2↑3↓	裝 シンクレア		840
④異端審問官	12	橫刺	劍	99	54	53	27	54	22	3 2↑3↓	裝 シンクレア		840
⑤異端審問官	11	射擊	弓箭	90	48	55	26	43	23	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		810
⑥異端審問官	11	射擊	弓箭	90	48	55	26	44	23	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		810
⑦異端審問官	12	橫刺	短劍	100	51	55	24	56	22	3 2↑3↓	裝 ヒフロンス		840
⑧異端審問官	12	橫刺	短劍	100	51	57	25	56	22	3 2↑3↓	裝 ヤセル		840
⑨邪道騎士	13	突刺	槍	105	63	67	32	80	19	3 2↑2↓	裝 トライデント、ヌーフの靴	エスラの指輪	880
⑩邪道騎士	13	突刺	戟	105	64	67	31	77	18	3 2↑2↓	裝 エストック、ヌーフの靴		880
⑪異審十字軍隊長	17	鞭擊	長鞭	170	280	64	74	78	53	5 3↑4↓	裝 アラトス 魔 ライトクロス、アストラル、ゴースト、気合、精神		1000*

＊表示異審十字軍隊長死亡狀態的經驗值獲得。



剛納城

正在找尋鎧甲的安貝魯一行人，突然接到這個城鎮領主巴安魯管家的傳話，說什麼也要招待安貝魯一行人吃飯……，雖然感覺似乎有陷井，但是安貝魯一行人仍前往巴安魯的府邸去了。

勝利條件
敵方首領死滅（自由戰鬥時）

儀式 有 **自由戰鬥** 有

選擇項
自首！→戰鬥之一
自首！→戰鬥之二

伙伴 芭莉迪
條件→在第5章中的兩次自由行動中、其中一次若與「服務生」談話，在第5章結束前便會登場，於登場後的選擇項中選擇「帶她一起走！！」即可讓她成爲伙伴。

商人・食品店
シンクレア／エストック／ヘットアクス／クリスタルロッド／モーニングスター／コンポジットボウ／鎖のムチ／ボゴミルの鎚／カタリの鎚／ユデットの石／トビトの指輪／マカバイの指輪／ポーション／ブルーキュア／イエローキュア／レインボウキュア

※會出現光、闇兩種精靈，但兩者會出現在兩個位置中的哪一處，則由亂數決定。

進入餐廳後就……？

在這個城鎮裡有一間餐廳，有女服務員站在旁邊的那棟建築物就是了，在這裡付賬之後便可以用餐，而且這裡的食物似乎非常美味，因爲聚集了非常多的人潮。

玩家可依喜好進去餐廳品嘗一下食物，但是餐費可不便宜喔，用餐一次要花費3000G哩，若覺得太貴就別吃了吧！但若在進階模式時又會有什麼變化呢？

接著不妨與站立在餐廳旁的女子談話看看，這個女孩子叫作「芭莉迪」，在自由行動時若與她談話，在打倒巴安魯後，便能讓她加入伙伴之中。

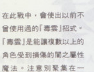
她的武器和比利柏一樣，都是使用弓箭。弓箭能作遠距離的攻擊，使用得當的話也是非常有用的武器呢！若能將她的等級慢慢提昇，可望讓她成爲比利柏第二喲，到時候對隊伍的幫助可是很大的。

前往敵方首領處的前進方法

玩家只要一看地圖就可知道，這場戰鬥敵人的配置共分成兩個部份，若已方全員要將兩邊的隊伍打倒，必須花費相當長的時間，因此若想收集道具的玩家可將隊伍分成兩隊，各別將敵人打倒，若是重視經驗值的玩家，不妨讓己方全員前往敵方首領處吧！

在採取一分爲二戰法的情況下，建議玩家必須先打倒地圖右側的「希魯馬斯特」，由於每次都會使用「體力回復」魔法來干擾作戰，因此會讓瀕死的敵人復活，一定要優先鏟除。

在採取全員行動的情況下，必須注意「柏依桑尼斯特」，特別在此戰中，會使出以前不曾使用過的「毒雲」招式。



「毒雲」是能讓複數以上的角色受到損傷的闇之屬性魔法。注意別聚集在一起，而成爲其魔法下的犠牲品，由於通路非常狹隘，但仍須避免聚集在一塊兒。

要注意敵人的ZOC

在這個地圖上幾乎沒有落差，是非常簡單的地形，雖然戰鬥時不必耗費太多心思，但是卻只能一步一步老老實實的前進，萬一有ZOC區域產生，卻不能就這樣毫不閃躲喲。

當敵人橫向並列著時，在兩者之間較易產生ZOC區域，若在往常的戰鬥地圖上，即容易便能繞過，但是在這個地圖上卻因通路狹隘而不容易繞路。

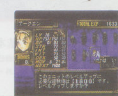
另外一個不好的情報是在這場戰鬥中，使用「橫刺」攻擊類型的敵人相當多，由於使用「橫刺」攻擊類型的敵人，攻擊範圍相當廣闊，極易與其他敵人的攻擊範圍重疊，而產生ZOC區域，所以這個地圖上最令人傷腦筋的事便是ZOC的問題了。

而當遇到ZOC區域時，千萬別冒然前進，此時只能先打倒產生ZOC區域的敵人之一，ZOC是由兩個敵人開始攻擊而產生的，只要先消滅一方，ZOC也就會自然而然的消失了。

讓等級提昇吧！

在這場戰鬥中，身爲敵人首領的異端審問官隊長也位於離戰鬥起始位置相當的近的地方，只要先解除於異端審問官隊長間的ZOC區域，就能在最初的回合中靠近他。比起其它的戰鬥，這場戰鬥應能快速地結束。

想提昇等級嗎？這個地圖可說是最適合等級提昇的地圖了，有無限次的自由戰鬥提供玩家提昇等級，因此在前往巴安魯處前，先好好地提昇一下等級吧！只要能提昇一次的等級，對戰鬥就非常有幫助喔。



特別是安克茵加入伙伴時的等級只有1，若至此之後每次的戰鬥都讓她參加的話，便可以培育到如圖般的程度喔。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①希魯馬斯特	11	槌打	杖	91	83	20	54	30	26	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合		0
②柏依桑尼斯特	12	槌打	杖	88	86	21	51	32	26	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲	ランダム	0
③異端審問官	11	射擊	弓	92	48	52	23	31	28	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		0
④異端審問官	12	橫刺	劍	99	53	48	30	47	25	3 2↑3↓	裝 シンクレア		0
⑤異端審問官	12	橫刺	劍	98	53	50	26	47	25	3 2↑3↓	裝 シンクレア		0
⑥異端審問官	12	橫刺	劍	98	53	48	30	47	25	3 2↑3↓	裝 シンクレア		0
⑦異端審問官	11	射擊	弓i	92	48	48	23	32	28	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ	ランダム	0
⑧異端審問官	11	射擊	弓i	92	48	51	23	33	28	3 2↑3↓	裝 コンポジットボウ		0
⑨柏依桑尼斯特	12	槌打	杖	88	86	19	53	34	24	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		0
⑩異端審問官隊長	13	橫刺	劍	108	57	63	34	53	33	4 2↑2↓	裝 フランベルジェ	ランダム	1250*

※進階模式時能獲得的經驗值爲125。



材料

爲了得到邪神之鎧，一行人便前往巴安魯處，而認爲自己既不穿鎧甲，那麼鎧甲與自己更是毫無關係的凱因斯便離開了，但在登上屋頂後，突然看到的人是……？



只有一個人應戰的基本對策

在此只有凱因斯一個人參加戰鬥而已，以一敵多好像有點不太有利，但是事實上除了廚師長之外，其他的敵人都不強，搞不好竟能意外的勝利。

這時最好能從敵人的側面或繞至背後攻擊，基本上是邊防守邊作戰最好，因爲雖然陷入了困境，但是由於沒有其他伙伴前來相助，只好自己小心一點了。

廚師長與其他的廚師不一樣，並不是簡單便能打倒的，不論是攻擊力或防禦力，都與一般的兵士不相上下，一個人與之戰鬥也是相當辛苦的。



由於既不能使用魔法攻擊，也沒有裝備具隱藏效果的武器，因此只能從後攻擊，與廚師對戰時的方法一樣，邊守邊攻較好。

奪下廚師長的菜刀！（包丁）

廚師長手持的「菜刀」攻擊力令人出乎意料的高，是遊戲後期相當有用的物品，而且也是在這場戰鬥以外的地方所無法獲得的貴重武器。

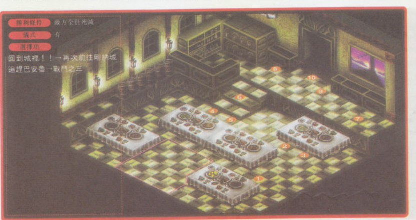
菜刀的武器系統爲短劍，可利用之前得到的「キドニーダガー」，使用劍血使其覺醒成「バルバトス」，之後再偷偷交換就OK了。爲使廚師長的攻擊力下降，因此在剛開始攻擊時趕緊交換才是最明智的方法。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備	魔法	道具	經驗值
1 廚師	4	突刺	短劍	38	16	24	10	43	12	3 2↑3↓	マーシーナイフ			90
2 廚師	5	突刺	短劍	42	19	25	8	45	10	3 2↑3↓	マーシーナイフ		スピア	100
3 廚師	4	突刺	短劍	38	16	24	9	43	10	3 2↑3↓	マーシーナイフ			90
4 廚師	5	突刺	短劍	42	20	25	10	44	11	3 2↑3↓	マーシーナイフ			100
5 廚師	3	突刺	短劍	32	10	21	8	41	9	3 2↑3↓	マーシーナイフ		ポーション	80
6 廚師長	12	揮打	短劍	130	59	65	10	66	23	3 2↑3↓	包丁			840

第 5 章
暴食之城剛納
戰鬥之貳

包圍著謊言的桌子

不斷說著謊言的巴安魯，在知道事實的凱因斯出現之後，顯露出了本性，原來他根本就是存心要欺騙安貝魯一行人的，安貝魯一行人在氣憤之餘挑起了戰鬥。



事前提防管家(執事)的攻擊

在地圖上只能清楚地看到「異端審問官」、「兵士」及「巴安魯」，但是其中卻混雜了打扮成兵士的「管家」。

事實上在這場戰鬥中，這個管家才是應該特別注意的敵人，由於管家持有的武器名爲「R・W・S」，這種武器得隱藏能力竟能夠使敵人受到900點以上的損傷，可說是極珍貴的東西，因此若被這東西打到一次，便會馬上歸天了。



除了在1回合內將其打倒之外，可在遠距離使用魔法或弓箭攻擊，先削減其HP值，其原來的HP值只有50點，因此在接近他之後便不構成威脅了。

與巴安魯的對決

由於巴安魯會使用毒系的魔法，所以儘量別太靠近他較好，而「毒雲」的效果範圍寬廣，若角色們緊集的太近則容易受到傷害，可像對付其他敵人一樣，先使用魔法或弓箭射擊，待削減他的HP值後，在1回合內將其打倒，由於十分擅長接近戰，因此在攻擊之時不要猶豫，儘管派遣主力角色應戰吧！

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 異端審問官	12	射擊	弓箭	100	53	64	26	46	24	3 2↑3↓	裝 アーバレスト		760
2 兵士	12	縱刺	劍	101	55	55	25	59	25	3 2↑3↓	裝 シンクレア		760
3 兵士	12	縱刺	劍	101	55	55	25	59	24	3 2↑3↓	裝 シンクレア		760
4 兵士	12	縱刺	劍	101	55	55	25	60	27	3 2↑3↓	裝 シンクレア		760
5 兵士	12	縱刺	劍	101	55	55	25	60	22	3 2↑3↓	裝 シンクレア		760
6 異端審問官	12	射擊	弓箭	100	53	61	26	51	24	3 2↑3↓	裝 アーバレスト	トヒトの指輪	740
7 管家	14	縱刺	棍棒	50	150	35	150	75	40	4 2↑4↓	裝 R・W・S、ソハラの鎧	水の枠	2
8 異端審問官	12	射擊	弓箭	100	53	63	26	48	24	3 2↑3↓	裝 アーバレスト		740
9 異端審問官	12	射擊	弓箭	100	53	62	26	50	24	3 2↑3↓	裝 アーバレスト		700
10 巴安魯	18	縱刺	斧頭	156	146	70	60	76	38	3 2↑3↓	裝 ウアル 魔 毒怒、麻痺毒、石化毒、毒雲	ハセラード	1350

第 5 章
暴食之城剛納
自由行動／自由戰鬥

剛納城

原來大家打倒的巴安魯竟是個影武者，他化身而成爲巴安魯的樣子，爲了尋找被藏在宅邸內的安巴魯，於是游哈尼建議先回剛納城。



城鎮的變化

回到城裡後，城鎮便有了些許的變化，好像有許多人在巴安魯的宅邸被傳喚，若此時芭莉迪還在的話，便能與她交談；之前忘記與她談話的玩家，可別又忘了與她交談喔。

另外，城鎮裡販賣的商品也有些許的改變，若金錢充裕的話可藉此採購一番。

關於變更點

第2次的自由戰鬥敵人幾乎沒有什麼改變，且每一個的配置地點，基本上都與第1次的自由戰鬥相同，但有一點是須要注意的，那便是要優先打倒希魯馬斯特與柏依索尼斯特，以防止戰鬥時產生ZOC現象。

若想獲得經驗值的話，可採集體朝敵方首領迅速攻擊的方式，較有效率且戰鬥較易勝利。若不想錯過任何道具的話，可將戰力均衡分配成兩隊戰鬥。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 異端審問官	12	橫刺	劍	103	58	53	27	51	26	3 2↑3↓	シンクレア	ランダム	0
2 異端審問官	12	橫刺	劍	103	58	50	31	51	26	3 2↑3↓	シンクレア		0
3 異端審問官	11	射擊	弓箭	99	48	57	24	34	29	3 2↑3↓	アーバレスト		0
4 柏依索尼斯特	11	揮打	杖	92	96	15	57	36	26	3 2↑3↓	血染めの杖 毒息、麻痺毒、石化毒、毒雲		0
5 異端審問官	11	射擊	弓箭	99	48	58	24	35	30	3 2↑3↓	アーバレスト		0
6 柏依索尼斯特	12	揮打	杖	93	94	19	58	35	25	3 2↑3↓	血染めの杖 毒息、麻痺毒、石化毒、毒雲		0
7 希魯馬斯特	11	揮打	杖	96	89	20	57	35	25	3 2↑3↓	血染めの杖 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、風倒、気合		0
8 異端審問官	11	射擊	弓箭	99	53	58	25	34	29	3 2↑3↓	アーバレスト	ランダム	0
9 異端審問官	12	橫刺	劍	98	53	51	31	51	27	3 2↑3↓	シンクレア		0
10 異端審問官隊長	13	橫刺	劍	120	62	66	35	57	34	3 2↑3↓	フランベルジェ	ランダム	1250*

※在進階模式時可獲得的經驗值爲125。



潛入者

爲了尋找真正的巴安魯被藏起的地點，凱因斯一行人遂進入了發現的地下通道，說不定大邪神之鎧會藏在裡面也說不定喔，不過，那裡的警備卻非常的森嚴。



第1次戰鬥與第2次戰鬥的不同之處

戰鬥之三在一次的戰鬥結束之後，依選擇項的不同，便能再次戰鬥。第1次與第2次的戰鬥特徵分得非常清楚，第1次爲使用魔法的敵人非常多，第2次則爲攻擊類型擅長接近戰的敵人非常多。第1次的戰鬥方法是必須各個分別擊倒，第2次則必須將最低限制的敵人打擊至瀕死狀態，以削弱其攻擊力。至於邪道騎士，以弓箭作遠距離攻擊便能輕易將其擊敗。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 遠摩薩馬拉	12	揮打	杖	100	85	16	59	43	25	3 2↑3↓	血染めの杖 ／ ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		840
2 柏依衛尼斯特	12	揮打	杖	100	91	20	60	40	25	3 2↑3↓	血染めの杖 ／ 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		820
3 邪道騎士	14	縱刺	劍	116	72	78	33	79	20	3 2↑2↓	フランベルジェ、ユースフの鎧	イエローキュア	910
4 希魯馬斯特	14	揮打	鐵棒	102	88	13	55	40	26	3 2↑3↓	クリスタルロッド ／ 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、風倒、気合		800
5 希魯馬斯特	11	揮打	鐵棒	103	90	11	57	42	24	3 2↑3↓	クリスタルロッド ／ 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、風倒、気合	マナセの指輪	770
6 遠摩薩馬拉	11	揮打	杖	100	90	11	60	44	20	3 2↑3↓	血染めの杖 ／ ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		830
7 邪道騎士	13	橫刺	劍	116	76	77	34	81	18	3 2↑2↓	フランベルジェ、ムーサーの鎧		940
8 柏依衛尼斯特	12	揮打	杖	100	89	16	59	42	25	3 2↑3↓	血染めの杖 ／ 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		820
9 遠摩薩馬拉	11	揮打	杖	100	90	21	58	40	25	3 2↑3↓	血染めの杖 ／ ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン	スペロニの鎧	820

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 異端審問官	12	橫刺	劍	106	51	62	23	66	25	3 2↑3↓	シンクレア		30
2 兵士	12	縱刺	劍	105	55	61	24	69	25	3 2↑3↓	フランベルジェ		20
3 異端審問官	11	射擊	弓箭	108	53	65	26	44	25	3 2↑3↓	アーバレスト		30
4 兵士	12	縱刺	劍	105	55	58	24	70	25	3 2↑3↓	シンクレア		20
5 兵士	12	縱刺	劍	105	55	58	24	69	25	3 2↑3↓	シンクレア		20
6 邪道騎士	14	縱刺	劍	116	62	71	21	79	26	3 2↑2↓	フランベルジェ、ユースフの鎧		40
7 異端審問官	11	射擊	弓箭	108	53	65	26	45	24	3 2↑3↓	アーバレスト		30
8 異端審問官	13	橫刺	劍	108	51	64	23	66	26	3 2↑3↓	シンクレア		30
9 邪道騎士	13	橫刺	劍	116	62	71	21	81	26	3 2↑2↓	フランベルジェ、ムーサーの鎧		40

第 5 章
暴食之城剛納
戰鬥之四

正義與僞善的大邪神之

擁有强烈願望要幫助奴隸們的凱因斯，身體突然發出光芒，接著凱因斯爲了獲得拯救他們的力量，於是穿上大邪神之鎧，但是在一旁觀看的巴安魯卻再也沈默不住了。

勝利條件	擊退巴安魯
儀式	有

精靈
精靈

避免讓凱因斯單獨行動

凱因斯在戰鬥一開始時離其他角色非常地遠，雖然穿著鎧甲，但仍無法單獨一人打倒巴安魯，所以不妨邊打倒一些敵人，邊與其他伙伴會合。

在巴安魯所在位置附近的對面有兩條通道，其中之一可從左側的樓梯繞至巴安魯背後，並與凱因斯會合，這時與巴安魯周圍的敵人有一段距離，可先利用弓箭一個一個地將其打倒。

另一邊，可從右側的樓梯下樓，突然正面攻擊巴安魯，由於這時容易進入敵人的魔法效果範圍內，但同樣的，敵人也容易陷入己方的魔法效果範圍內，當敵人靠近時，便一口氣將其解決吧！

當面臨大批的敵人時，最好別將我方隊員聚集在一起，建議可分成兩隊攻擊。



不惜一切使用魔法！

在這個地圖上，以巴安魯爲首、柏依索尼斯特、迪摩薩馬拉等，使用魔法的敵人相當多，不過若想集體攻擊，可能便無法避免敵人的魔法攻擊了。

對應這種魔法攻擊的方法便是我方也不惜一切地使用魔法，而INT值低的角色由於容易受到魔法的損害，因此可使用「氣合」來躲避。另外在魔法攻擊的效果範圍內若有敵人存在，便儘量使用魔法來使敵人受到損傷。

在敵人中有3個迪摩薩馬拉是必須優先打倒的，若放任不管，便會使用回復魔法「リリム」回復HP值，使得好不容易才打倒的敵人，在下個回合時又復活過來了。

而玩家也須注意柏依索尼斯特所使用的闇之屬性攻擊魔法「毒雲」，可儘量將伙伴分散，等接近他以後再迅速將其打倒。

除了巴安魯以外的敵人，若以魔法來封印他們，其實並不是十分難纏的對手，只要以游哈尼的「靜寂」，將其BP值凍結，接著再攻擊便OK了，爲什麼要由游哈尼使用呢？答案是「靜寂」的有效對象只有一人，當要使敵方全員的BP值均凍結時，沒有極高BP值的角色是辦不到的，接著可使用威力效果能遍及複數敵人的「ファアトクス」，先削減敵人的HP值，這樣的做戰方法可能會較有效率些。

與巴安魯的對決

眞正的巴安魯比之前曾與之戰鬥的假巴安魯還要強，幾乎所有的能力值都在假巴安魯之上，但可利用與假巴安魯對戰時的方法來打倒他。

首先須注意他的攻擊法「毒龍巻」，這與「毒雲」相同，可同時攻擊複數以上的角色，而且威力更在毒雲之上，儘量別讓伙伴們聚集在一塊，且在他的魔法效果提昇之時，千萬別靠近他，若以游哈尼的「靜寂」來凍結他的BP值，也是可行的。

另外，巴安魯非常擅長接近戰，所以儘量別靠他太近，可以先使用魔法或弓箭攻擊，來削減他的HP值後再一口氣打倒他。

只是巴安魯的INT值極高，使用魔法對付他的效果並不是很好，因此在使用魔法時請先參考魔法週期表，可選在魔法效果最強時攻擊他。

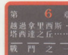
將武器奪過來！

巴安魯所裝備的武器「ダルタリアル」是稀有武器「アペルフサイル」經劍血後覺醒的，裝備後的STR＋9、INT＋15，是武器中的精品，建議可讓使用魔法的游哈尼裝備。

由於之前便已擁有「モーニルグスター」，因此在儀式時便將其覺醒成「オク」，裝備之後使用隱藏能力中的武器交換，便可取得武器又使巴安魯的攻擊力下降，如此一來，不是可謂一石二鳥嗎？



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①柏依索尼斯特	12	揮打	鐵杖	100	97	18	59	42	24	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		840
②兵士	13	縱刺	斧	111	61	56	46	58	16	3 2↑3↓	装 ヘッドアクス		820
③柏依索尼斯特	12	揮打	鐵杖	100	97	18	59	40	25	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		840
④迪摩薩馬拉	12	揮打	杖	104	98	21	61	40	24	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		830
⑤柏依索尼斯特	12	揮打	鐵杖	100	97	18	62	39	24	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		840
⑥兵士	13	縱刺	斧	110	61	56	26	70	26	3 2↑3↓	装 ヘッドアクス		820
⑦兵士	13	縱刺	斧	111	61	62	27	76	26	3 2↑3↓	装 ヘッドアクス		820
⑧兵士	13	縱刺	斧	112	61	62	27	76	26	3 2↑3↓	装 ヘッドアクス		820
⑨迪摩薩馬拉	12	揮打	杖	101	96	21	62	41	25	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		800
⑩柏依索尼斯特	12	揮打	鐵杖	100	97	18	59	39	24	3 2↑3↓	装 クリスタルロッド 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		840
⑪迪摩薩馬拉	12	揮打	杖	104	99	21	62	41	23	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		800
⑫巴安魯	17	揮打	鍵	192	187	89	74	94	39	3 2↑3↓	装 ダンタリアン 魔 毒雲、毒竜巻、リッチ		1400



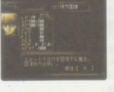
再殺部隊

由於凱因斯感到疲憊，於是獨自一人先行離開同伴，卻突然遭到露比露比的弓箭襲擊，而現身的敵人有悠達、馬蒙及巴安魯所率領的異端審問官們，他們接到露卡的命令來偷襲……。



裝備來回復角色

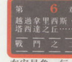
在這場戰鬥中先行離去的凱因斯，因為受傷而被露比露比追上並進入戰鬥，看來這想必是一場苦戰，由於隊伍中除了露比露比以外，已經沒有能夠使用回復魔法的同伴了，因此安貝魯、潔兒、安克茵這三人的其中之一必須裝備上由馬蒙手中奪得的「ホール」，以便能使用回復魔法，以狀態指令可以過渡給其他角色重覆使用，但是每一次的回復量卻不多，所以最好讓待機的角色進行防禦動作，可以減少受到傷害。另外，芭莉迪也成為伙伴了，但是等級卻相當的低，因此在戰鬥時請小心別讓她就此死滅了，特別要注意使用弓箭的敵人，而露比露比會於貝基魯德的第2次自由戰鬥中再次參戰。



請注意敵方的攻擊範圍

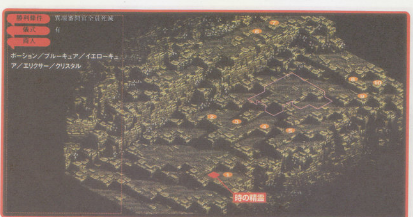
雖然這場戰鬥的戰力降低了，但敵方的敵人卻沒有一個會使用魔法，所以可說是非常地幸運，由於敵方全員的INT值都不高，所以使用魔法來對付他們最為有效，先用魔法削減敵人的HP，再直接攻擊即可。但玩家須特別注意敵人的攻擊範圍，由於伙伴間的攻擊類型多屬於縱刺類型，相對的敵人的攻擊類型卻以射擊、突刺、橫刺等攻擊範圍寬廣的居多，所以要特別注意一下。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備 魔法	道具	經驗值
1 十字兵	13	突刺	槍	121	62	55	40	72	27	3 2↑3↓	裝 ハルバード		840
2 異端審問官	13	橫刺	劍	121	68	58	32	75	25	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		820
3 異端審問官	12	射擊	弓箭	106	63	66	31	55	26	3 2↑3↓	裝 アーバレスト		840
4 十字兵	12	射擊	弓箭	106	63	67	39	50	26	3 2↑3↓	裝 アーバレスト		820
5 異端審問官	13	橫刺	劍	121	68	58	32	75	25	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		820
6 十字兵	13	突刺	槍	116	62	57	36	76	26	3 2↑3↓	裝 ハルバード	ナザジの指輪	840
7 異端審問官隊長	14	橫刺	劍	136	72	67	37	82	31	3 2↑3↓	裝 ツバイハンダー	ルーンアクス	940



奇跡少年馬魯克參戰

在安貝魯一行人面前，凱因斯與一未曾見過面之少年，率領著白羽之翼的兵士出現，露卡們一見情勢不利，於是留下巴安魯的士兵後撤退，於是安貝魯一行人遂與留下來的士兵展開戰鬥。



馬魯克登場

在這場戰鬥中，凱因斯帶來的少年馬魯克將加入戰鬥，他身著大邪神之鎧，但是等級卻在10左右，不算太強，因此要注意別讓他受到敵人的集體攻擊。馬魯克的特色之一是裝備有　　　　—　　，可以使用魔法，所以要好好地利用，「　　　　　」的威力上不如　　　—　　，因此若是BP值足夠的話，使用「鬼眼陽炎」更具效果，另外，神秘敵人「？？？」於戰鬥開始後，馬上便會消失了，因此不會與其進入實際戰鬥。

將道具取得

在敵人之中有一個異端審問官，其配備有　　　　—　　，這個道具是能使STR或DEX大幅提昇的稀有道具，請務必要得到，另外十字兵也持有極豐富的道具，因此一定要積極將其打倒。但是十字兵的所在位置都較高，因此可派遣如雷布諾斯等在高低差地形移動力較高的角色去對付他們。但須注意，若先讓異端審問官全員死滅，戰鬥便會結束。

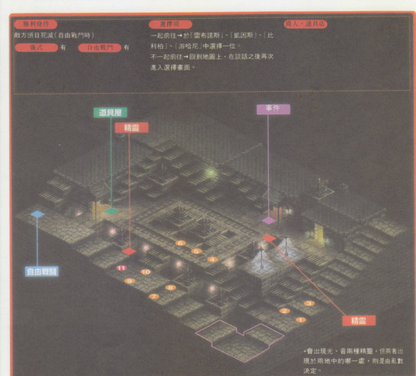


名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備/魔法	道具	經驗值
1 ???	40	縱刺	斧頭	600	999	264	261	255	255	3 3↑3↓	裝 マルコシアス、精霊の腕輪 魔 ガンズンロウ	シャーホーン	0
2 異端審問官	12	射擊	弓箭	111	63	68	30	59	61	3 2↑3↓	裝 トリニダードボウ		880
3 異端審問官	13	橫刺	短劍	120	68	62	32	71	25	3 2↑3↓	裝 ウァプラ		840
4 異端審問官	13	橫刺	短劍	118	62	59	33	74	24	3 2↑3↓	裝 アマイモン		840
5 異端審問官	13	橫刺	短劍	122	62	58	32	75	28	3 2↑3↓	裝 ウァレフォル		840
6 十字兵	12	射擊	弓箭	115	63	67	32	57	25	3 2↑3↓	裝 アーバレスト	エステルの指輪	820
7 十字兵	12	射擊	弓箭	112	63	68	32	60	27	3 2↑3↓	裝 アーバレスト	ペインフル	820
8 異端審問官	13	橫刺	劍	118	68	62	31	73	26	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		840
9 異端審問官	13	橫刺	劍	118	68	62	31	73	26	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		840
10 異端審問官隊長	15	橫刺	劍	150	72	73	42	85	32	3 2↑3↓	裝 ツバイハンダー		960

第 6 章
越過拿里西斯・塔西達之丘……
自由行動／自由戰鬥

貝基魯德城

馬魯克與凱魯希姆是某個組織的領袖與參謀，然而馬魯克似乎是這個世界最先解放大邪神之鎧的人物，而一行人因爲露比露比的關係，於是朝著組織總部的所在地～欲情之城貝基魯德城前進了。



•會出現光、音兩種精靈，但兩者出現於兩地中的哪一處，則是由亂數決定。

欲情之城

貝基魯德是實施安克魯斯教團七項美德之一『欲情』的城市，也是馬魯克與凱魯希姆所領導之秘密地下組織「白色羽翼，解放革命戰線」的總部所在地。

所謂的欲情之城便是在這個城鎮中，頗具美姿的女子非常地多，其中也有許多頗具特色的商店，粉紅色的燈光照明，顯現出「非常特殊好看」的氣氛，只是能進去的人除了安貝魯之外，只能再進入一名男性角色。

道具店中販賣的戒指類商品非常的齊全，若欠缺無法從敵人身上掉落並能使能力值提昇的裝飾品，便只能在店裡購買了，且從敵人身上掉落的數量也有限，因此若金錢許可，不妨就這裡購買吧！另外，也幫到目前爲止仍裝備石頭的伙伴買些戒指吧，特別是戒指是初次出現的商品，推薦買給游哈尼或鹿比露比使用。

馬魯克與芭莉迪

剛成爲伙伴的馬魯克與芭莉迪，比起其他角色的能力值實在是太低了，馬魯克在這之後的事件結束時，將成爲己方的正式隊員，一直到遊戲最後都將是非常有用的人物，而芭莉迪因能使用弓箭，且能從遠距離或在有高低差的地方攻擊，是極重要的人物。不管是哪一位，只要從現在開始培育，到遊戲後期都非常地有用，因此不妨以這2人爲主，來提昇等級吧。

而先不管等級如何，都將其配置在隊伍的最後面，馬魯克使用魔法、芭莉迪使用弓箭從遠距離攻擊較爲安全。而當兩人待機時，一定要進行防禦動作，因HP極少，所以要注意別讓其死亡。



希魯馬斯特與迪摩薩馬拉

在自由戰鬥時，敵方有4個會使用回復魔法的敵人，因此要特別注意，必須先將會使用「體力回復」的希魯馬斯特與使用的迪摩薩馬拉打倒，因爲即使讓敵方的能力回復一點點，也會因長期戰鬥而浪費許多時間，且打倒的敵人要確定已死滅，否則有可能會再復活。

迪摩薩馬拉所使用的魔法爲「サルドマル」，使用效果持續達50個指令時間，因此在戰鬥開始後，可以速攻先凍結其BP值，這樣一來便不用擔心他會使用回復魔法與攻擊了。



別管上方的敵人隊伍

在這場戰鬥中大致可分成上方向、左方向與中央等三批敵人。

但勝利條件爲「敵方頭目死滅」，所以若想獲取經驗值，只要打倒異端審問官即可，不必勉強想打倒其它敵人；若玩家只想獲得BP值與道具，可別管位於上方的敵人，全體隊員只針對位於左方的隊長攻擊即可。而在初期戰鬥位置的配置上，可將STR與MOV值高的角色配置在離隊長較近的地方。



能夠使用弓箭或魔法的角色便配置在最後面，從後面攻擊吧！假設地圖中央的迪摩薩馬拉或裝備弓箭的異端審問官前來阻擾，可派遣某位角色去打倒他。若還有戰力的話，可再打倒地圖上第7個異端審問官，可以獲得道具喔。

注意敵人的武器

在此，敵人裝備的武器不外乎ルーンボウ或ツバイハルダー等，有些在之後便會使用到，雖然並無特別稀有或特別強的武器，但由於在店裡購買相當的貴，若伙伴的數量衆多、可交換的武器也多，不妨便進行武器交換吧！這樣一來省下的金錢便可拿來購買鎧甲、裝飾品及消耗品了。伙伴增加後，武器也會愈來愈貴，所以能夠節省便儘量節省囉。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①異端審問官	11	橫刺	劍	111	64	65	29	65	30	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		0
②異端審問官	12	橫刺	劍	111	64	61	27	67	29	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		0
③希魯馬斯特	11	搥打	杖	96	90	20	68	41	26	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、転倒、気合	ランダム	0
④異端審問官	11	射擊	弓箭	106	68	73	36	43	30	3 2↑3↓	裝 ルーンボウ		0
⑤異端審問官	11	橫刺	劍	117	64	62	28	61	29	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		0
⑥迪摩薩馬拉	11	搥打	杖	97	92	20	68	42	26	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		0
⑦異端審問官	12	橫刺	劍	111	64	63	28	66	32	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ	ランダム	0
⑧異端審問官	11	射擊	弓箭	106	68	74	36	43	33	3 2↑3↓	裝 ルーンボウ		0
⑨迪摩薩馬拉	11	搥打	杖	98	92	20	68	40	25	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サンドマン		0
⑩希魯馬斯特	11	搥打	杖	100	90	20	68	40	31	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、転倒、気合		0
⑪異端審問官隊長	13	橫刺	劍	136	70	71	45	73	36	3 2↑3↓	裝 ツバイハンダー	ランダム	1500*

＊進階模式時取得的經驗值爲150

第 6 章
越過拿里西斯．塔西達之丘……
戰鬥之三

友情與被召喚者的形體

凱魯希姆正在向安貝魯一行人強調組織的象徵、並欲請他們幫忙時，有大量的水突然從地下流入組織中，使組織大受打擊，馬魯克的好心卻招致克薩法、悠達等人因而懷恨他，並率領軍隊攻入。



請注意凹凸不平的地方

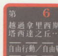
因爲水流很快的關係，地圖變得凹凸不平，若稍微不注意便會被衝至洞穴裡面，於是便無法攻擊了，請好好思考如何讓伙伴移動，千萬別冒然前進。雖然雷布諾斯極能適應這種地形，勉強可以通過，但是最好還是能儘量選擇平坦的路線前進。若對自己的戰力非常有自信的話，可將隊伍分散成幾小隊，應該會比較容易前進。還可派遣會使用弓箭的比利柏與芭莉迪於洞穴旁攻擊敵人。



出現的敵人角色

克薩法雖然會使用魔法，但是卻不會使用攻擊魔法，不必太在意，反而須特別注意兵士的弓箭攻擊與邪道騎士的鎧召喚，由於有許多地方不易通行，所以伙伴們容易聚集在同一個地方，因而容易受到敵人的攻擊，如果時間充裕的話，可交換敵方的武器等。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
❶兵士	13	縱刺	劍	120	78	62	32	73	29	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		870
❷兵士	12	射擊	弓箭	118	68	73	33	59	28	3 2↑3↓	裝 アーバレスト		840
❸兵士	13	縱刺	劍	125	78	65	33	70	28	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		870
❹兵士	13	縱刺	劍	120	78	64	32	73	29	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		870
❺邪道騎士	14	縱刺	劍	148	56	75	32	100	30	3 2↑2↓	裝 フランベルジェ、ユースフの鎧		900
❻兵士	12	射擊	弓箭	118	68	73	33	61	28	3 2↑3↓	裝 スカルティ	イエローキュア	920
❼兵士	13	縱刺	劍	122	78	63	34	69	29	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		870
❽兵士	12	射擊	弓箭	119	68	78	38	59	31	3 2↑3↓	裝 エギビリス		860
❾邪道騎士	12	縱刺	斧頭	138	76	78	21	110	30	3 2↑2↓	裝 オリアス、ユースフの鎧		900
❿克薩法	17	橫刺	劍	180	152	83	51	100	42	3 2↑3↓	裝 セレン 魔 状態回復、体力回復、アストラル、気合	アザルヤの腕輪	1100



貝基魯德城

雖然平安地擊退克薩法，但是地下組織卻也受到嚴重的毀壞，想要重新恢復原貌想必要花上一段不算短的時間，馬魯克正式加入伙伴之中，而好不容易有所動靜的露比露比也來到了總部的後方。



進新貨了！

打倒克薩法後，城鎮的商人、道具店裡販賣的商品有了些許變化，店裡進了許多從前沒見過的商品喔，玩家可以前往看看，出城之後，領主阿斯達魯便會出現，而且會提出要贈送禮物，這時可選『想要伙伴』，若選擇其他選項是沒有用的。

露比露比復活

在這場戰鬥中，露比露比能夠再次加入戰鬥中，而出擊時，別忘了幫她換上較好的武器，如果真的忘了，可在戰鬥狀態中以指令來換取武器。另外，由於加入了許多伙伴，所以可以參加戰鬥的角色數目便變多了，所以出陣前要好好的抉擇一下，特別是裘娜成爲伙伴後可要好好地培育。戰鬥開始後在地圖左方馬上便有敵人出現，如果能夠的話，最好在第一次攻擊時便將多數敵人打倒。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備・魔法	道具	經驗值
①迪摩薩馬拉	10	搥打	杖	106	96	20	73	42	27	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サントマン		0
②異端審問官	12	橫刺	劍	123	70	65	26	72	31	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		0
③異端審問官	11	射擊	弓箭	116	68	76	38	47	33	3 2↑3↓	裝 ルーンボウ		0
④異端審問官	12	橫刺	劍	118	70	64	31	73	25	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		0
⑤異端審問官	11	射擊	弓箭	116	68	77	35	47	36	3 2↑3↓	裝 ルーンボウ		0
⑥迪摩薩馬拉	12	搥打	杖	106	94	20	73	42	28	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 ゴースト、リッチ、アルラウネ、リリム、サントマン		0
⑦希魯馬斯特	11	搥打	杖	104	94	20	74	40	30	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、風倒、気合		0
⑧異端審問官	12	橫刺	劍	124	70	63	30	69	34	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ		0
⑨異端審問官	12	橫刺	劍	122	70	63	30	72	34	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ	ランダム	0
⑩希魯馬斯特	11	搥打	鐵棒	106	92	26	78	40	31	3 2↑3↓	裝 シルバーロッド 魔 状態回復、体力回復、アストラル、静寂、風倒、気合		0
⑪異端審問官隊長	13	橫刺	劍	141	79	70	42	79	32	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ	ランダム	1500*

・進階模式時獲得的經驗值爲150



索德姆城

在前往安克魯斯教總部所在地的惡魔海峽之前，一行人聽從馬魯克的建議先前往索德姆與哥摩拉城，最先拜訪的索德姆城是由白色羽翼之領主治理的城市，非常重視平等與人權。

勝利條件
敵方首領死滅（自由戰鬥時）

儀式 有　**自由戰鬥** 有

伙伴 密尼恩
條件→在「索德姆」與「哥摩拉」城中除了黑衣男子、邪道騎士外，與所有的居民談話，在這兩個鎮糾紛後的選擇項中選擇「一起帶走」。

商人‧道具店
フランベルジェ／ツバイハンダー／黒革のムチ／フミリアティの鎧／ヨアキムの鎧／マカバイの腕輪／ユディトの腕輪／シラの腕輪／バルクの腕輪／ポーション／ブルーキュウア／イエローキュア／レインボウキュア／エリクサー

自由戰鬪

次元の精霊

平等與自由的城市

這裡是無任何羽色關係、可自由選擇職業的城鎮，如果稍微努力一點便可賺取報酬，而其領主史丹也是白羽之翼出身的奴隸，且是由居民投票所選出來的。

在這裡若選擇「出城」的話，便可進入領主家中與之談話並打聽情報。史丹擔心哥摩拉會向異端審問會告密，於是提議前往哥摩拉說服他們，聽到這消息後再次選擇『出城』，便可前往哥摩拉城。

另外，在索德姆與哥摩拉城這兩個地方裡，若與除了黑衣男子與邪道騎士之外的所有居民談話，之後便會出現可成爲伙伴的人，請好好記住。



裝備的再確認

這個城鎮的商人販賣的手鐲商品相當豐富，可以買到如マニバイの腕輪、コデイトの腕輪、シラの腕輪、バルクの腕輪等，特別是マニバイの腕輪具有HP+30、VIT+9的能力，不妨可替伙伴中HP值低下的角色裝備，HP值與VIT值若高的話便不會一擊便被敵人打倒了。

特別是次要角色若死滅的話，便等於是被消滅了，所以戰鬥時必須裝備較好的武器。若覺得沒有必要的話，也可以讓別的角色裝備，當然囉，在資金充裕的情況下，不妨可裝備ヨアキムの鎧。



須注意高低差

在這個地圖上的敵人並不多，所以應該較容易戰鬥，不過有小河流或是有高低差的地形，所以還是要小心一點。

特別是朝小河流方向施展魔法時要特別注意，不管多麼接近、或是高度相同，都無法進入魔法效果範圍內，相對的，玩家也可以利用這種地形來躲避敵人的魔法，所以一定要好好記住喔！



在貝基魯德城若達魯西斯加入了伙伴之中，可在這裡提昇他的等級，不過若就那樣讓他待在初期戰鬥配置的位置上，也能夠平安無事地待到戰鬥結束。

敵人的情報

上方的說明也曾提到，由於敵人數量並不算多，因此算是相當幸運的戰鬥，但若敵方頭目攻擊的話，不妨將己方全員往右方移動；而若想將全部的敵人打倒，可將隊伍分成兩隊較有效率，這時位於右方的敵人稍微強了些，因此這時往右的戰力也得強大些才行。

要注意別受到柏依秦尼斯特的魔法攻擊，如果可以的話，請儘速將其打倒，而若停滯不進，則便很容易受到其「毒雲」的攻擊。

須注意邪道騎士所裝備的武器具有隱藏能力。在地圖下方的邪道騎士裝備的武器具有隱藏能力，到目前爲止還沒有看過、或使用過那種武器，因此從這一章開始便漸漸地會開始用到這種隱藏能力，所以別太疏忽大意了。



敵方頭目會於崖上以弓箭襲擊！

在頭目之前因有一高崖擋住，若要下降時則要稍微繞點路，因此有點辛苦，但可以利用弓箭往崖上攻擊，當頭目正面站立在崖上時，不妨利用該時機以弓箭襲擊。

當其他伙伴在對付頭目旁的柏依秦尼斯特時，可先削減其HP後再攻擊。若比利柏與芭莉迪的等級夠高的話，僅以他們兩人的攻擊，應該也能在短時間之內擊倒他們。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①柏依秦尼斯特	14	揺打	杖	112	96	22	73	44	34	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		0
②邪道騎士	14	突刺	戟	138	90	91	13	120	28	3 2↑3↓	裝 ザレン、ヤフヤーの鎧	ランダム	0
③異端審問官	12	射擊	弓箭	123	54	79	43	49	36	3 2↑3↓	裝 ルーンボウ		0
④柏依秦尼斯特	14	揺打	杖	110	98	20	75	42	35	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		0
⑤邪道騎士	13	突刺	劍	135	88	87	32	86	22	3 2↑3↓	裝 フランベルジェ、ヤフヤーの鎧		0
⑥異端審問官	12	射擊	弓箭	123	54	79	45	47	40	3 2↑3↓	裝 ルーンボウ		0
⑦柏依秦尼斯特	14	揺打	杖	112	96	24	73	44	36	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 毒怨、麻痺毒、石化毒、毒雲		0
⑧異端審問官隊長	15	橫刺	劍	152	100	78	50	83	42	3 2↑3↓	裝 ツバイハンダー	ランダム	1750

•進階模式時可獲得的經驗值爲175



哥摩拉城

因受到索德姆領主～史丹的委託而來到哥摩拉城拜訪的安貝魯一行人，發現哥摩拉所謂的平等竟與索德姆不同，所有的人都過著『平等』的生活。

勝利條件

敵方首領死滅（自由戰鬥時）

儀式 有　**自由戰鬥** 有

伙伴 琳

條件－當城裡的人們開始爭吵時，選擇「索德姆比較好」或「兩邊都不好！！」後便進入與哥摩拉的戰鬥。在哥摩拉的戰鬥結束後，便能無條件成爲伙伴。

選擇技

選擇「索德姆比較好」→進入戰鬥之二→選擇「哥摩拉比較好」→進入戰鬥之一→選擇「不說哪一邊較好」→進入的選項→選擇「兩邊都不好！！」→進入戰鬥之一或戰鬥之二→選擇「兩邊都好！！」→人群散去（第7章結束）

商人

シンクレア／フルーレ／ヘッドアクス／トライデント／木の杖／クリスタルロッド／モーニングスター／コンポジットボウ／イバラのムチ／ヨアキムの鎧／トビトの指輪／ユディトの指輪／エステルの腕輪／ポーション／ブルーキュウア／イエローキュア

自由戰鬥

平等與弱者之城

與傳言相同，哥摩拉與索德姆相同都是平等的城市，但是哥摩拉所謂的平等卻與索德姆大不相同，住在這個城市裡的每一個人都是公務員，所有的人都領同樣的薪水、接受同樣的教育、到一樣的醫院就醫。

在這裡若選擇『出城』，便會突然進入事件之中，雷布諾斯會在城鎮中發現一個正在哭泣的女孩，並以溫柔的語氣與之談話。最後終於追問出她是因爲想念母親與家庭的關係，因爲家要被作成公園了，因爲這種不平的言論，於是她被不平監察官帶走了，領主貝魯法與城鎮裡的每一個人聽了之後愁無慶於衷，原來所謂平等的社會也無法眞正做到公平啊！



不需購買武器

在這個城鎮裡販賣的武器中，並沒有什麼特別強的，不過若仔細瞧瞧看，便會發覺除了木杖之外，其他所有的武器均具有武器交換的隱藏能力。

從這時候開始，裝備品的價格便會慢慢增高，玩家會漸漸地開始感到資金不足，若能在這裡得到武器交換用的道具，那麼就不僅僅是稀有的武器，就連較貴的武器也能從敵人處奪取了，眞是節省金錢的好方法。從商人處購買武器、並於自動戰鬥中進行武器交換，如此重覆便不怕所有的伙伴沒有武器可用了，而且還可以獲得施行儀事時所須的BP值，眞是一舉數得哩。

從現在開始，武器的獲得便會變得非常困難（販賣的東西不算），因此除了少數稀有道具外，有時還是有必要購買一些道具的，但是除了非買不可的情況外，還是等到將不需要的道具丟棄後再購買吧！

從右方打倒敵人

哥摩拉與索德姆相同，敵人的數量不多而且也不難戰鬥，敵人在戰鬥初期可從地圖上看到均分佈在右下方與下方這兩個地方，但是最好讓右方的敵人完全死滅了之後再轉往下方攻擊，各隊的敵人之中均有會使用「體力回復」的希魯馬斯特，且均分佈於敵人後方。儘管敵方的戰力並不強，但是要一舉將敵人消滅仍不是件容易的事。最好先集中力量消滅其他敵人，再慢慢應付敵方頭目。若玩家對敵人所持有的武器或道具不感興趣的話，只要直接攻擊敵方頭目就行了。

另外，若分兩隊出擊的話，可讓所有的伙伴參加戰鬥，加強攻往地圖下方的戰力。在接近頭目附近處，有高低差地形，因此不妨派遣對高低差地形適應較良好的角色前往。

奪取敵人的武器

這裡的敵人持有許多到目前爲止尙未使用過的武器特別在武器店中所能買到最能提昇STR及INT值的武器，若能購買的話就先買起來吧！一方面爲了提昇戰力，一方面爲了節省金錢，所以只好於商人處購買交換用的武器來奪取敵人的武器，這樣不僅能降低敵人的攻擊力，還能使用較佳的武器，眞是一舉兩得。

依選擇的選擇項不同，之後的遊戲流程也不同

在訪問哥摩拉城領主的宅邸之後索德姆攻至，於是兩個城鎮便起了衝突，因此便分成了好幾個派系，在此玩家將被迫抉擇，不論選擇哪一個答案，將使得劇情的後續發展因而不同。

首先不論選擇「索德姆較好」或「哥摩拉較好」都會引起戰鬥；若選擇「不說哪一邊較好」便會出現「兩邊都好！！」及「兩邊都不好！！」的選項，不論選擇哪一個都會引起哥摩拉或索德姆的戰爭；若選擇「兩邊都好！！」，則人群便會散去。另外，選擇項中，若選擇「索德姆較好」或「兩邊都不好！！」，則與哥摩拉戰鬥後，城裡的少女琳便會成爲伙伴。



而玩家可與索德姆及哥摩拉兩城中，除了黑衣男子及邪道騎士的所有居民談話看看，若糾紛平息後密尼恩便會出現，這時會詢問是否將其一起帶走，選擇「好！！」，則密尼恩便能成爲伙伴。

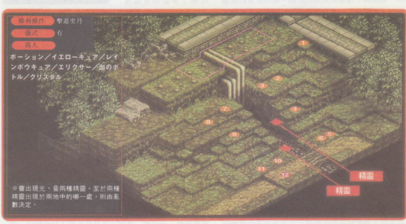
名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①邪道騎士	13	突刺	戟	140	82	75	15	125	30	3 2↑3↓	裝 エストック、ヤフヤーの鎧	ランダム	0
②異端審問官	12	射擊	弓箭	127	84	80	41	46	38	3 2↑3↓	裝 ルーンボウ		0
③希魯馬斯特	14	搥打	鐵棒	115	96	30	80	46	35	3 2↑3↓	裝 シルバーロッド		0
④邪道騎士	13	突刺	劍	140	100	69	37	95	21	3 2↑3↓	裝 アムドゥスキアス、ヤフヤーの鎧		0
⑤異端審問官	12	射擊	弓箭	127	84	80	40	45	36	3 2↑3↓	裝 ルーンボウ		0
⑥希魯馬斯特	14	搥打	杖	115	96	24	74	46	36	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 內 狀態回復、体力回復、アストラル、静寂、罵倒、気合		0
⑦異端審問官隊長	15	橫刺	劍	152	100	79	48	86	39	3 2↑3↓	裝 ツバイハンダー	ランダム	1750

進階模式時獲得的經驗值是175



爲誰而戰(一)

捲入索德姆與哥摩拉城紛爭的安貝魯一行人，作出了不能贊同索德姆作法的判斷，於是索德姆身側爲表達索德姆意志的自願兵，不顧索德姆的制止攻擊了安貝魯一行人。



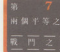
注意使用攻箭的敵人

在這個地圖中中央有一小河流，走至最下端便不能越過了，從那裡開始不妨可將隊伍分成兩隊，等最後到達史丹兩側後會合較好，另外使用弓箭的敵人很多是這場戰鬥的特色，即使距離遙遠也容易受到攻擊，因此待機的角色一定要進行防禦動作。

與史丹的對決

會使用魔法的只有史丹一人而已，由於他並不會使用攻擊魔法，因此不必過於擔心，如果他使用攻擊，可等效果消失後再進行攻擊，有時他也會使用精神魔法，因此必須確定史坦附近的敵人已經死滅，才能轉往其他地方攻擊別的敵人。在史丹的初期戰鬥位置附近可召喚音之精靈，也可以凍結其BP值，這樣一來便不用再顧忌他的魔法了。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備・魔法	道具	經驗值
①兵士	13	射擊	弓箭	111	68	58	38	58	37	3 2↑3↓	オーピティ		220
②志願兵	10	橫刺	劍	110	60	50	34	73	27	3 2↑3↓	アムドゥスキアス		80
③志願兵	10	橫刺	劍	110	60	49	34	73	27	3 2↑3↓	アムドゥスキアス		80
④兵士	13	射擊	弓箭	111	72	65	43	57	27	3 2↑3↓	エギビリス		200
⑤兵士	13	射擊	弓箭	112	68	60	38	58	37	3 2↑3↓	オーピティ		210
⑥志願兵	13	橫刺	劍	110	63	48	35	74	25	3 2↑3↓	アムドゥスキアス		90
⑦志願兵	10	橫刺	劍	110	60	51	34	73	27	3 2↑3↓	セレン		80
⑧志願兵	10	橫刺	劍	110	60	50	34	75	26	3 2↑3↓	セレン		80
⑨兵士	12	射擊	弓箭	113	77	71	36	58	27	3 2↑3↓	ディラスケリ		230
⑩兵士	12	縱刺	劍	125	60	63	34	71	26	3 2↑3↓	ツバイハンダー		180
⑪兵士	12	縱刺	劍	124	86	62	40	76	28	3 2↑3↓	ツバイハンダー		180
⑫史丹	14	射擊	弓箭	105	130	54	71	84	35	3 2↑3↓	ルーンボウ アストラル、気合、精神	ヴァンアクス	220



爲誰而戰(二)

掩入索德姆與哥摩拉城紛爭的安貝魯一行人，作出了不能贊同哥摩拉作法的判斷，於是貝魯法遂提出要向異端審問會通風報信的威脅，接著安貝魯一行人便與其發生了戰鬥。



☆會出現闇、次元兩種精靈，至於兩種精靈出現於兩地中的哪一處，則由亂數決定。

以魔法擊潰敵人

前往貝魯法之處的通道到狹隘，而且敵人大都聚集在一起，這時最好能活用魔法攻擊，由於敵人聚集的關係，容易進入魔法效果範圍內，施展一次魔法便可攻擊數人，以魔法削減敵人的體力後，再以弓箭或直接攻擊打倒敵人即可。相對的，我方也極容易進入敵人的魔法效果範圍內，因此要特別注意。貝魯法會使用鬼眼陽炎及靜寂魔法，因此最好先使用靜寂凍結其BP值。

敵方所裝備的武器全是具隱藏能力的武器，所以在使敵人HP減至瀕死狀態時便可開始使用武器交換，特別都是威力強大之屬性攻擊的隱藏效果，須特別注意。

也有手持之稀有道具的不平監察官，如果想要這種道具的話可以使用武器交換來取得。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 動員兵	12	橫刺	劍	111	66	54	50	63	26	3 2↑3↓	アムドゥスキアス		110
2 動員兵	12	橫刺	劍	118	62	66	27	71	25	3 2↑3↓	ザロビ		110
3 不平監察官	13	射擊	弓箭	112	67	63	31	60	32	3 2↑3↓	スカルティ		160
4 不平監察官	13	射擊	弓箭	114	67	70	42	56	32	3 2↑3↓	エキピリス		180
5 動員兵	12	橫刺	短劍	136	62	66	35	75	31	3 2↑3↓	アマイモン		100
6 動員兵	12	橫刺	劍	114	62	67	48	54	20	3 2↑3↓	ベインフル		90
7 不平監察官	13	突刺	戟	112	77	60	32	75	35	3 2↑3↓	ザレン	アモリの鎧	90
8 不平監察官	13	射擊	弓箭	109	67	56	52	61	28	3 2↑3↓	ディラスケリ	マカバイの指輪	210
9 動員兵	12	橫刺	劍	116	62	57	37	73	26	3 2↑3↓	セレン		140
10 動員兵	12	橫刺	劍	116	62	54	37	72	25	3 2↑3↓	アムドゥスキアス		130
11 動員兵	12	橫刺	劍	116	62	62	32	74	32	3 2↑3↓	セレン		120
12 不平監察官	14	突刺	短劍	116	84	65	51	65	21	3 2↑3↓	ダーマナイフ		100
13 貝魯法	15	縱刺	劍	130	145	53	62	87	36	3 2↑3↓	リブラピス 鬼眼陽炎、ゴースト、靜寂		260

第 8 章
奴隸之地・諾亞
戰鬥之二

自己的敵人是……

前往惡魔海峽的一行人來到了陸地盡頭處的一大片海洋前，接著那裡出現了一名爲摩西的人與邪道騎士，想要試探安貝魯一行人，於是安貝魯們只好朝著摩西的指示前往試鍊了。

勝利條件	敵方全員死滅
儀式	有

精靈

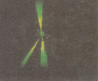
精靈

※會出現風、闇兩種精靈，至於兩種精靈出現於兩地中的哪一處，則由亂數決定。

請注意敵人的隱藏能力

由於這場戰鬥的敵人均是兵士，因此不用擔心會受到魔法的攻擊，不過卻要注意所有敵人裝備的武器，全部都是具有隱藏能力的武器。特別是武器得隱藏能力爲「極刑」，的「毒龍卷」等，須特別注意。若成功使出「極刑」，可削減去被攻擊一方3分之1的HP，而「毒龍卷」在效果範圍之內，則具有使複數角色受到損傷的威力。不管受到哪一種攻擊，都將是一場不輕鬆的戰鬥。

對於持有的敵人，即使待機角色實行防禦動作仍會受到反擊，因此最好不要隨意攻擊。如果可以的話，可使用魔法或攻箭先削減其HP，再將其打倒。



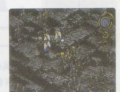
當敵人的HP值減少時，便會有開始使用隱藏能力的傾向，但即使敵人已達瀕死狀態，仍別太疏忽，須確實將其打倒才行。

就這樣將敵人打倒吧！

在這個地圖四周圍分佈著許多敵人，玩家在被敵人包圍著的情況下展開戰鬥，由於是從四周圍攻擊過來，因此最好將同伴分散，不過若對己方的強度沒有自信的話，集體行動仍是可以的。若想將隊伍分散的話可分成兩隊，分成兩隊後的戰力一定會減弱，對付敵的時間也會變得更長，不夠時間拖久了，也是能累積成大傷害的。就這樣一個一個地確實將敵人打倒吧！

另外由於敵人都是兵士，因此若屍體就那樣放著也不用擔心他們會復活，若附近仍有其他敵人，也一一地將其打倒吧！

由於半數以上的敵人均是使用可從遠距離攻擊的弓箭，所以要特別注意。若不專心的話，不管HP值多高，若遭受『集中攻擊』的話，仍是得不償失的。至於待機角色，請確實實行『防禦』動作。



由於剛加入伙伴之中的琳與密尼恩，等級都只有1而已，因此若有讓其參加戰鬥時，則須特別注意別讓他們受到敵人攻擊。和從前的戰鬥相比，敵人的等級也變高了，所以有可能僅是一次的弓箭攻擊，便能將其擊斃並死滅，如此一來便會失去伙伴了，若對他們沒有自信的話，不妨延至下回的自由戰鬥再讓他們出擊吧！

對兵士使用魔法最具效果

兵士們的INT值大都不高，若使用魔法攻擊也發揮不了極大的效果，對他們較致命的攻擊便是從後方利用直接攻擊來襲擊他們。

但是不可疏忽的是擁有的BP值，這個地圖上的敵人並不是十分密集在同一處地方，即使敵人進入1次的魔法效果範圍內，數量也不會太多，可考慮持續使用魔法至BP值用盡的方法，隨意使用BP值，則仍是無法對敵人造成重大傷害的，所以要好好把握時機使用。

例如戰鬥開始之後，游哈泥使用「毒雲」是早上3點，開



使時的魔法週期波形是屬『闇』，因此在那之前使用魔法或隱藏能力，則波形不變威力更大，對敵人集團使用最具威力。

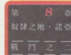
多多利用武器交換

敵人都是標準的士兵，但玩家是否注意到他們所持的武器都是很好的武器呢？特別是較罕見的道具在隱藏能力覺醒後，或是非賣品，在隱藏能力覺醒後，一定要得到手才行。

另外也有在遊戲後面才買得到具隱藏能力，若及早取得，戰力便能提昇不少，如果交換用武器多的話，也可以使用武器交換使敵人的攻擊力下降，並奪取其武器。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 兵士	14	縦刺	斧頭	144	70	95	36	62	28	3 2↑3↓	プロケル		980
2 兵士	14	縦刺	劍	144	70	60	84	56	42	3 2↑3↓	ハハピ	ペトール	980
3 兵士	14	縦刺	劍	144	70	58	54	66	36	3 2↑3↓	ゾファス		980
4 兵士	14	射擊	弓箭	134	71	74	40	60	32	3 2↑3↓	アプドゥクス		940
5 兵士	13	射擊	弓箭	122	69	72	69	52	30	3 2↑3↓	エギピリス		680
6 兵士	11	射擊	弓箭	115	64	46	56	45	63	3 2↑3↓	フラウロス		720
7 兵士	11	射擊	弓箭	117	71	52	53	42	64	3 2↑3↓	フラウロス		730
8 兵士	14	縦刺	斧頭	144	70	78	35	67	43	3 2↑3↓	マルコシアス	ハポリュム	980
9 兵士	14	縦刺	斧頭	144	70	86	41	79	34	3 2↑3↓	サレオス		980
10 兵士	14	射擊	弓箭	140	71	80	58	46	37	3 2↑3↓	ディラスケリ	ポーション	940
11 兵士	14	縦刺	劍	144	70	78	37	72	37	3 2↑3↓	タグリヌス	プロディ	940
12 兵士	14	射擊	弓箭	140	71	70	57	62	37	3 2↑3↓	ディラスケリ		980



白色羽翼

接下來的課題便是與白羽之翼的奴隸戰鬥，摩西向驚慌的一行人發問『讓黑色羽翼的軍隊殺死、還是讓白色羽翼的軍隊殺死好呢？』安貝魯一行人於是被迫作出困難的抉擇。　勝利條件　　　敵方全員死滅

勝利條件　敵方全員死滅
儀式　有
選擇項
就這樣戰鬥吧！！→進入戰鬥之二
努力逃走→進入戰鬥之二
被他們殺死？→遊戲結束

精靈
精靈

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

＊會出現音、次元兩種精靈，至於兩種精靈出現於兩地中的哪一處，則由亂數決定。

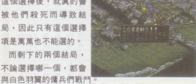
戰鬥好還是逃走好呢？還是……

在這場戰鬥中的敵人清一色是白色羽翼的傭兵，他們爲了報酬而被教唆殺死安貝魯一行人。

其實不管是黑色羽翼或白色羽翼其實都沒有關係，殺死與自己同是白羽之翼的同類，畢竟內心也是不好受的，在此安貝魯被迫作出抉擇，到底是『就這樣戰鬥吧！！』好呢？還是『努力逃走』好？還是『被他們殺死？』好呢？

若以答案來說應是選擇『被他們殺死？』較好，但若選這個選擇後，就眞的會被他們殺死而導致結局，因此只有這個選擇項是萬萬也不能選的。

而剩下的兩個結局，不論選擇哪一個，都會與白色羽翼的傭兵們戰鬥。



在這個地圖上的戰鬥方法

這場戰鬥除了敵人衆多之外，還配置成上方及右方包圍著的隊形，且敵人竟有15個之多！

若1人不小心闖入，則必遭受集體攻擊，所以盡可能採取集體行動，眞的沒有自信的話，可採全體人員單獨進攻上方及左方的策略，因爲若分散的話每個人都不強，想必戰爭更爲辛苦！

有效的攻擊法爲魔法攻擊）由於敵人均聚集在一起，因此使用魔法最能達到使複數以上敵人進入魔法範圍的效果，若能先使用魔法將大部份敵人的體力削減，接著便較容易能以直接攻擊將其打倒，而那時敵人理所當然的變少了，因此己方受的損傷也能減少。

另外，敵人之中有一等級高達40的敵人，這傢伙只有HP和BP高而已，STR及其他能力値均比其他敵人低，遇見他時只要好好地將其擊倒即可，不必過於驚慌。裝備也具けただけのもとな的隱藏能力，將其奪取過來吧！

瞭解敵人武器的隱藏能力

敵人裝備的武器均具有隱藏能力，因此請好好看清其具備的是何種隱藏能力，如リブラビス、オリアス等在下回合具有迴避物理攻擊的能力、ハルバス具有能將物理攻擊弱化的效果，也有像裝備的武器如アザリス般具有將魔法攻擊弱化之隱藏能力的敵人存在。

當這些敵人在使用隱藏能力時，即使攻擊他們也會被躲避過去，因此若此時有其他敵人存在的話，不妨便先攻擊其他敵人吧！若攻擊一次時效果不彰，可採集體持續攻擊。

另外，ゾファス的「鬼眼陽炎」及ディラスケリ的光屬性攻擊、アミー的炎屬性攻擊等，都是具有隱藏能力魔法效果的武器，要特別注意。

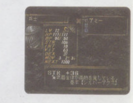
在魔法效果威力強大的時刻，絕對不要接近敵人較好，若稍微有疏失的話可能會造成極大的傷害。

奪取敵人的武器

雖然無法一一瞭解到敵方武器所有的隱藏能力，不過可以知道的是，敵人具有許多非常優異的武器。

這些武器均可還原成原來的武器，且都是最高級的武器，一直到遊戲終了爲止，因該十分夠用了。

特別是如ルーンソード、シルバーアクス等的稀有道具，都是店裡沒有販賣的精品，若具有武器交換之隱藏能力的武器，一定要得到它。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備/魔法	道具	經驗値
① 兵士	12	縱刺	劍	131	64	50	48	95	27	3 2↑3↓	リブラビス		700
② 兵士	12	縱刺	斧頭	121	74	73	44	72	26	3 2↑3↓	マルコシアス		700
③ 兵士	12	縱刺	斧頭	141	54	65	38	97	36	3 2↑3↓	ハルバス		700
④ 兵士	12	射擊	弓箭	114	76	55	43	56	65	3 2↑3↓	フラウロス		710
⑤ 兵士	12	射擊	弓箭	116	76	81	48	60	37	3 2↑3↓	エギビリス		710
⑥ 兵士	12	縱刺	斧頭	111	84	106	18	63	37	3 2↑3↓	アミー		720
⑦ 兵士	12	射擊	弓箭	112	76	82	48	59	38	3 2↑3↓	ディラスケリ		710
⑧ 兵士	12	射擊	弓箭	119	76	81	46	63	30	3 2↑3↓	ディラスケリ		710
⑨ 兵士	12	縱刺	斧頭	101	96	64	29	85	42	3 2↑3↓	オリアス		720
⑩ 兵士	12	縱刺	劍	111	94	48	43	65	62	3 2↑3↓	ベインフル	ポーション	720
⑪ 兵士	40	射擊	弓箭	142	186	30	62	79	48	3 2↑3↓	オービティ		910
⑫ 兵士	12	縱刺	劍	120	74	87	69	63	26	3 2↑3↓	タブリビク		720
⑬ 兵士	12	射擊	弓箭	112	76	86	32	59	38	3 2↑3↓	スカルティ		710
⑭ 兵士	12	縱刺	劍	103	94	58	62	70	30	3 2↑3↓	ゾファス		700
⑮ 兵士	12	射擊	弓箭	112	76	85	42	59	38	3 2↑3↓	アザリス		710



不値錢的印象

朝向最後課題而行的一行人無不感到驚訝，在此出現的全都是對自己有敵意的黑色羽翼市民，摩西說他們都是到目前爲止被安貝魯一行人所殺害之人的遺族。

勝利條件　敵方全員死滅
儀式　有

選擇項
就這樣戰鬥吧！！→進入戰鬥之三
努力逃走→進入戰鬥之三
被她們殺死？→進入諾亞方舟內

伙伴　露比
條件→在戰鬥前的選擇項中選擇「被她們殺死？」，則便會於諾亞方舟到達後出現，到時再選擇「成為伙伴！！」即可

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

音の精靈

遺族之根

摩西的最後課題出現了，原來是到目前爲止被自己所殺害之黑色羽翼的遺族，即使僅是年幼的少女，竟也遭受其厭惡而被襲擊，到底是怎麼一回事呢？在這裡安貝魯被迫作出嚴厲的抉擇，到底該選「就這樣戰鬥！！」還是「努力逃走」還是「被她們殺死？」呢？

結論是若選擇「就這樣戰鬥！！」或「努力逃走」，均與前次相同會與他們戰鬥，而選擇「被她們殺死？」時，便會到達諾亞方舟上，而諾亞方舟到達後，露比便會成爲伙伴。

因此若想讓露比成爲伙伴就應選擇「被她們殺死？」，而想獲得經驗值或金錢時，就請選擇「就這樣戰鬥！！」或「努力逃走」較好。



分頭打倒敵人

這個地圖以四周都被敵人包圍的狀態開始展開戰鬥，且是由敵人開始攻擊，不過玩家不用過於擔心，敵人雖然有15人之多，但都只是一般市民而已，因此所有的能力值都很低、以普通攻擊力弱的角色攻擊即可輕易打倒。

若是考慮到效率問題，由於敵人不強，也可以分成幾個隊伍來出擊，分成兩部份應該沒有困難，若對己方戰力有自信的話，也可以分成三隊來攻擊。



須注意的是小孩子的MOV值高達4點，移動範圍非常寬廣，因此可能會受到意想不到的攻擊，不過一次的傷害量不多，因此若沒有被包圍的話便不用擔心了。

待機角色實行『反擊』動作

利用敵人不是很強的弱點，可增加我方的攻擊回數，待機角色可實行『反擊』動作。待機角色的『反擊』，到目前爲止似乎還不曾使用過，而『反擊』的定義便是當敵人進入待機角色的攻擊範圍內時，便會受到攻擊，反之則不會受到攻擊。



只是在這場戰鬥裡，敵人的攻擊範圍，除了裝備槍的女性市民外，所有的角色均是前後左右1小格的範圍，因此只要一擊便能將敵人打倒了。

注意小偷！！

雖然這場戰鬥的敵人不強，但卻設計有陷井，敵人有可能會搶奪己方的武器。

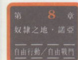
必須特別注意的是裝備著『ドグライク』的老人與裝備『ハボリュム』的年輕人、裝備『ラウム』的女性市民等3人。總之若裝備具隱藏能力的武器，便可進行武器交換，或接近裝備有同系統武器的角色時，也可以進行武器交換。若是被奪去了稀有的道具時，也不用過於傷心，只要稍加注意即可。

若敵人從對面接近、而武器系統不同卻又想交換的情況下，不妨集中力量將其打倒之後再進行交換。



假若玩家不幸運氣不好武器被奪走了，而又有備用的交換用武器時，也能再次地換回原有的武器，只是與敵人交換的武器已不具隱藏效果，必須經新的劍血之後才能使再使用來交換武器。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
① 女性市民	7	突刺	戟	80	75	40	50	65	25	3 2↑3↓	ザレン		150
② 市民	8	揮打	鏈球	95	50	63	20	65	20	3 2↑2↓	シュトリ		200
③ 小孩	5	縱刺	劍	75	70	38	35	55	40	4 2↑3↓	ペインフル		100
④ 小孩	5	縱刺	斧頭	75	70	44	41	55	40	4 2↑3↓	オリアス		100
⑤ 年青人	10	縱刺	劍	100	65	74	25	75	30	3 2↑3↓	セレン		250
⑥ 市民	8	揮打	短劍	95	50	63	30	65	20	3 2↑2↓	ウァプラ		200
⑦ 老人	6	揮打	鐵棒	65	80	23	74	45	25	3 2↑2↓	ドグライク		50
⑧ 年輕人	10	縱刺	斧頭	100	65	68	25	75	30	3 2↑3↓	ハボリュム		250
⑨ 年輕人	10	縱刺	劍	100	65	80	40	75	30	3 2↑3↓	タプリビク		250
⑩ 女性市民	7	突刺	短劍	80	75	34	50	65	25	3 2↑3↓	ヤゼル		150
⑪ 老人	6	揮打	鐵棒	65	80	32	83	45	25	3 2↑2↓	シスラウ		50
⑫ 女性市民	7	突刺	劍	80	75	49	50	65	25	3 2↑3↓	セレン		150
⑬ 小孩	5	縱刺	劍	75	70	38	35	55	40	4 2↑3↓	ザロビ		100
⑭ 小孩	5	縱刺	斧頭	75	70	38	35	55	40	4 2↑3↓	ウアル		100
⑮ 女性市民	7	突刺	槍	80	75	40	50	65	25	3 2↑3↓	ラウム		150



諾亞方舟

主角一行人在摩西的帶領下來到『奴隸之地・諾亞』拜訪，住在那裡的人都是一些身穿破爛衣服的人，他們的臉上流露出痛苦的樣子，原來每一個人都是被流放到這裡的囚犯。

勝利條件
敵方頭目迪蒙死滅（自由戰鬥時）

儀式 有

商人・道具店
クレイモアー／シルバースピア／血染めの杖／シルバーロット／ナインテイルス／シルバーボウ／黒革のムチ／アモリの鎧／トビトの腕輪／ユディトの腕輪／マカバイの腕輪／エステルの腕輪／ポーション／レインボウキュア／エリクサー／血のボトル

道具店

自由戰鬥

奴隸屬地・諾亞

當一行人剛進入這個地方時，每一個人臉上都流露出驚愕不敢置信的表情，眼光所到之處的每一個居民，看起來都非常悲淒可怖，大部份的人不是行動不便，便是身負重傷。而據原是獄卒的比利柏所言，只要是作奸犯科的犯人，都會被流放，但卻不知他們是犯了什麼大罪。

附帶一提，這裡也同樣有道具店，但這裡是最後有普通道具店的地方，在這之後，除了戰鬥前的商人、野外商店、某些地方的特殊商店以外，已無道具店存在。這間道具店販賣的武器種類相當齊全，所以不妨在此採購所需吧！

而玩家須注意的是在採買東西時與其對話的人，事實上在這個城市裡的黑衣人是道具屋、邪道騎士是自由戰鬥時的對手。請別錯過與他們交談的機會。

關於敵人的情報

這裡的敵人全部共有8人，其實並不多，而並沒有裝備具隱藏能力武器的敵人，因此應不致於打得太過辛苦，只要一個個地加以打倒即可輕易獲勝，除了頭目迪蒙以外的敵人INT值均不高，因此以魔法攻擊最具效果，建議先以魔法攻擊後再直接攻擊敵人。

另外，地圖上有兩個裝備弓箭的士兵，除了比利柏之外幾乎沒有能力對其反擊，所以待機角色若實行「反擊」動作反而沒有什麼用處，不如實行「防禦」來得有用些。如果玩家無論如何都想實行「反擊」動作時，請記得只使用到打倒裝備弓箭士兵之前，因爲若與頭目戰鬥時若切換成「防禦」狀態，而是「反擊」狀態時，一定會被敵方頭目痛擊。



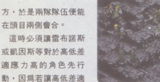
其它須注意的尚有3個邪道騎士，他們在遭遇危險時便會使用鎧召喚，且在瀕死狀態下仍然十分危險，一定要確實將其消滅。特別是在頭目附近的邪道騎士，使用鎧召喚的可能性最高，所以在接近之後一定要趁早打倒。

要注意高低差

這個地圖的高低差非常的多，因此若不能確解己方角色的MOV特色，就有可能會做出無謂的行動，因此不好好地加以思考便有可能會繞遠路，所以在下降至阻隔頭目處的地方時要特別注意，依場所的不同，有時也會有無法到達的角色。

攻略這個地圖最有效的方法便是將隊伍分成兩隊，因爲每一批敵人的數量都極少，所以即使隊員分散也不會陷入危機之中。

可派遣一隊隊伍前往攻擊上方的兵士，另一隊隊伍前往攻擊上方的2個邪道騎士，不過要戰勝兩個邪道騎士有點困難，因此在分配戰力之時最好提高此隊的戰力，接著在打倒每一批敵人之後，慢慢地便能靠近有落差的地方，於是兩隊隊伍便能在頭目兩側會合。



這時必須讓雷布諾斯或凱因斯等對於高低差適應力高的角色先行動，因爲若讓高低差適應力差的角色先行動，便有會擋住其他角色前進的可能。

可將能從遠處用弓箭或魔法進行攻擊的比利柏、遊哈尼、芭莉迪安置在最後。

迪蒙登場囉！

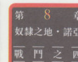
這個自由戰鬥的特色便是會有初次不是人類的生物「迪蒙」出現，而他（？）便是這場戰鬥的頭目，迪蒙的能力值全部都很高，低的只有DEX值，所以即使什麼都不裝備的話，也會被痛擊，可集中全體人員的力量來擊倒牠。

迪蒙較擅長接近戰，若正面與其交戰較不利於我方，除了待機與呈瀕死狀態以外，其他時候一定會「反擊」，所以在打倒前一定會受到許多損傷。玩家可從隊伍後方以魔法或弓箭先削減其HP值，之後再直接攻擊。不過由於其INT值極高，因此魔法攻擊的效果並不是很好，所以要有心理準備。由於攻擊時間有限，因此與其使用效果不好的魔法，不如掌握魔法效果最強的時段再攻擊吧！



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
① 兵士	14	縱刺	劍	145	82	78	38	80	33	3 2↑3↓	裝 ツバイハンダー		0
② 兵士	14	縱刺	劍	144	89	78	36	80	34	3 2↑3↓	裝 ツバイハンダー		0
③ 兵士	13	弓箭	弓箭	141	66	77	41	68	36	3 2↑3↓	裝 ルーンボウ	ランダム	0
④ 邪道騎士	15	縱刺	劍	149	99	85	30	100	30	3 2↑3↓	裝 クレイモアー、ユースフの鎧		0
⑤ 邪道騎士	16	突刺	劍	124	104	72	52	83	22	3 2↑3↓	裝 エストック、ヤフヤーの鎧		0
⑥ 邪道騎士	16	突刺	槍	145	94	78	43	93	35	3 2↑3↓	裝 ルーンスピア、ヌーフの鎧		0
⑦ 兵士	13	射擊	弓箭	141	86	77	38	67	26	3 2↑3↓	裝 ルーンボウ		0
⑧ 迪蒙	16	突刺	—	166	104	88	78	88	16	3 2↑3↓	裝 —	ランダム	2000※

※進階模式 時獲得的經驗值爲200。



四處飄零的魂魄

一行人藉著摩西的法術渡過了惡魔海峽，但卻有一施著神與邪神力量的門阻擋了安貝魯一行人的去路，而這門只有安貝魯能打開，摩西交給了安貝魯一只石板並吟唱咒語，接著在魔界之門開啓之時氣絕身亡了。

勝利條件　敵方全員死滅
儀式　有

精靈

精靈

※會出現風、闇兩種精靈，但兩者出現於兩地中的哪一處，則由亂數決定。

確保撤退之路

在這裡登場的敵人全是諾亞方舟上的頭目～迪蒙，敵人雖然只有12個，但是只要想想迪蒙的強度，便能瞭解敵人有多強了，且戰鬥是在被敵人包圍的情況下開始的。

迪蒙相當好戰，因此出擊時最好慢慢接近再攻擊，首先先打倒地圖下方的迪蒙們，並須確保能有撤退之路。另外，爲防止被敵人夾攻，最好採集體行動。如果從兩邊被夾攻可是會陷入苦戰喔。



與迪蒙的戰鬥方法

由於迪蒙相當強，因此待機角色必須設定成「防禦」狀態，其攻擊範圍爲前後左右呈十字型，所以設定成「反擊」的話便容易因無高低差地形的屏障而受到敵人的反擊，若因沒有防備而受到攻擊，受到的傷害是很大的，且也容易招致危險。

另外，迪蒙的攻擊力與防禦力都很高，因此因避免與其作接近戰，因如果無法將其打倒，便容易使己方受到傷害。所以玩家們別忘了最基本的戰鬥方法，便是先以魔法或弓箭攻擊，削減敵人HP，等靠近敵人後再施以直接攻擊。

特別是對那些防禦力低的伙伴而言，最好別太靠近迪蒙，並以防禦力高之角色爲屏障，將傷害減至最小。而當受到傷害時，也必須設法提早比敵人先回復。

注意ナトスに魔法

大家對迪蒙的印象大概就是相當強悍但似乎沒什麼智力，事實上牠的INT值是很高的，且這場戰鬥半數以上的敵人都會使用魔法，由於魔法攻擊對牠起不了什麼作用，因此必須選在魔法效果最強的時間來使用，如果不這樣做的話，雖然耗費了BP值，但卻事倍功半。

另外幾個迪蒙會使用「體力回復」的魔法，必須趁早擊敗牠們，且一定要確定牠們已經死滅了。

除了以上幾項須注意外，地圖左方還有一個會使用「サナトス」魔法的迪蒙，「サナトス」魔法是極大魔法的一種，屬於雷屬性的攻擊魔法，威力相當驚人，只要仔細瞧瞧牠的魔法週期，便知道在其威力增強的期間是絕對不可靠近牠的。假若那時被「サナトス」打中，便有可能突然陷入危險之中。

很幸運的是在這個迪蒙周圍並沒有會使用體力回復的迪蒙，因此在最佳時機靠近牠後便迅速將其擊倒吧！當然在這之前別忘了以魔法或弓箭攻擊先削減其HP值。

延遲對待機敵人呈「防禦」狀態時的攻擊

迪蒙不只有攻擊力高而已，連防禦力也很高，雖然之前也曾與之戰鬥過，但若其待機角色設定成「防禦」時，會有什麼狀況發生呢？

答案很清楚地表示出會讓攻擊更加困難。若敵方待機角色設定成「防禦」，且尚有其他敵人存在，則玩家不用懷疑只要延遲對設定成「防禦」之角色的攻擊即可，這樣的作法可慢慢地削減敵人的數量。

若敵方待機角色設定成「反擊」狀態的話，只要注意攻擊順序即可，而爲了減少我方被攻擊的次數，不妨先使用魔法或弓箭削減其體力後再攻擊吧。



倘若敵方待機角色設定成「防禦」且HP也不多的話，當然要先將其打倒較好囉。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 迪蒙	16	突刺	—	158	88	109	29	98	44	3 2↑3↓	—		1200
2 迪蒙	17	突刺	—	168	90	110	26	95	36	3 2↑3↓	—		1200
3 迪蒙	17	突刺	—	165	88	107	33	94	39	3 2↑3↓	—		1160
4 迪蒙	16	突刺	—	148	104	94	75	90	23	3 2↑3↓	— 体力回復、リッチ、サンドマン		1200
5 迪蒙	16	突刺	—	168	88	91	77	90	26	3 2↑4↓	—		1160
6 迪蒙	16	突刺	—	158	106	93	90	76	10	3 2↑4↓	— サナトス		1160
7 迪蒙	16	突刺	—	168	88	89	72	95	35	3 2↑3↓	—		1160
8 迪蒙	16	突刺	—	161	88	89	74	90	27	3 2↑3↓	— 体力回復、リッチ、サンドマン		1160
9 迪蒙	16	突刺	—	158	88	98	78	83	26	3 2↑3↓	— 体力回復、リッチ、サンドマン		1200
10 迪蒙	17	突刺	—	164	93	91	75	90	45	3 2↑3↓	— 体力回復、リッチ、サンドマン		1160
11 迪蒙	17	突刺	—	172	88	92	78	96	22	3 2↑3↓	—		1200
12 迪蒙	19	突刺	—	188	104	106	78	100	23	3 2↑3↓	— 体力回復、リッチ、サンドマン	ニーブスピア	1200



天國、地獄

一行人走至更深處，看到得卻是白色羽翼的天使們正在互相啃食對方身體的難得景像，失去理性的他們，只能永遠待在這個人間地獄且永世不得翻身。

勝利條件 敵方全員死滅
儀式 有

精靈
精靈

※會出現光、音兩種精靈，但兩者出現於兩地中的哪一處，則由亂數決定。

墮天使的特徵

墮天使大致上分成直接攻擊型、射擊攻擊型與魔法攻擊型三種，特別須注意的是射擊攻擊型，由於可從遠距離攻擊，因此通常都會受到其意想不到的攻擊，而這種敵人大概有一半以上的數量。玩家可事先設定待機角色爲「防禦」狀態，因爲若設定成「反擊」狀態，對我方也不見得有利。

除了魔法攻擊類型以外的墮天使，其INT值均不高，因此可以儘量使用魔法對付他們，直接攻擊雖然威力小但也是極有利的攻擊方法。在敵人密集的地方，若使用魔法或隱藏能力中的「サンドマン」使其沈睡，也是極爲有效的招式。如此一來便不會受到敵人反擊，且以直接攻擊便可使敵人受到損害了。

另外在戰鬥開始、換敵人攻擊時，的人會從初期戰鬥位置附近的懸崖下，以弓箭攻擊我方，所以要特別注意，如果可以的話，就不要太靠近懸崖旁邊。

直接攻擊類型的墮天使

直接攻擊類型的墮天使比其他類型的墮天使等級都高，HP與防禦力也極高，打倒他們所需的時間一定會比其他類型多出許多，且除了其在瀕死狀態以外，待機角色常處於「反擊」狀態，玩家不得不多多注意。

在使用魔法攻擊時不會受到敵人的反擊，所以可先使用魔法削減其HP後再施以直接攻擊。

由於會使用攻擊魔法的敵人並不多，因此就算敵人數量衆多也不致於會應付不過來。

若玩家仔細想想便會發現，使用直接攻擊時也有不會受到敵人反擊的情況，那便是從敵人攻擊範圍外攻擊的時候，也就是說，這種採直接攻擊的墮天使，其所有的攻擊類型都是縱刺，因此只要朝敵人前後左右之外的地方攻擊即可。而在這裡最能發揮效果的武器是槍或弓箭，攻擊類型爲使用鞭擊與橫刺類型的角色。武器類型爲弓箭或槍、長鞭時距離1小格以上、攻擊類型爲橫刺時往敵人斜方向攻擊的話不會受到反擊，



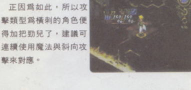
利用這個優勢便能與魔法攻擊相同，既不會受到敵人的反擊、也能削減敵人的HP了。

最後，在直接攻擊類型的墮天使中，有一裝備著必能反擊之隱藏能力的武器「マルコシアス」，即使他們的待機爲「防禦」狀態，也能對己方反擊，要特別注意。對於這種敵人，同樣只要從敵人攻擊範圍外攻擊即可。

射擊攻擊類型的墮天使

大部份使用射擊攻擊的敵人，均比使用直接攻擊之敵人的攻擊力還弱，但這裡的墮天使卻不然，即使HP、防禦力比不上直接攻擊類型的敵人，但是攻擊力卻不相上下。

因爲射擊攻擊範圍較寬廣的關係，所以很少有不被反擊的地方，且攻擊類型又不只是縱刺而已，若以槍或長鞭攻擊也必定會進入敵人的攻擊範圍中。



正因爲如此，所以攻擊類型爲橫刺的角色便得加把勁兒了，建議可連續使用魔法與斜向攻擊來對應。

魔法攻擊類型的墮天使

在魔法攻擊類型的墮天使所使用的魔法中，必須特別注意的是「毒龍卷」、「鬼眼陽炎」與「リリム」三種，特別是「リリム」，其功能不僅僅是回復體力而已，還能使敵人復活，所以應列爲最先須打倒的對象。

只是若其附近有直接攻擊或射擊攻擊類型的敵人存在，就不能先將其打倒，應先打擊容易擊敗的對象，並使用隱藏能力中的「靜寂」將敵人的BP值凍結，再於魔法效果結束前將其打倒。



另外在魔法攻擊類型的墮天使中，有一個裝備著稀有武器～「漆黑之劍」，這是非常有用的武器，一定要使用武器交換獲得。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
① 墮天使	17	射擊	弓箭	157	96	99	48	71	49	3 2↑3↓	ディラスケリ		1240
② 墮天使	18	縱刺	斧頭	172	101	98	44	82	40	3 2↑3↓	マルコシアス		1280
③ 墮天使	17	射擊	弓箭	159	96	99	49	72	42	3 2↑3↓	エキピリス	エックハルトの鎚	1240
④ 墮天使	17	射擊	弓箭	167	96	97	47	72	39	3 2↑3↓	ディラスケリ		1240
⑤ 墮天使	17	射擊	弓箭	157	96	82	42	70	68	3 2↑3↓	フラウロス		1240
⑥ 墮天使	16	縱刺	斧頭	148	140	64	84	76	26	3 2↑3↓	ルーンアクス 毒竜巻、鬼眼陽炎、ゴースト、リッチ、リリム		1300
⑦ 墮天使	18	縱刺	斧頭	174	101	99	50	86	36	3 2↑3↓	ルーンアクス	イエローキュア	1280
⑧ 墮天使	18	縱刺	斧頭	174	101	98	49	86	34	3 2↑3↓	ルーンアクス		1280
⑨ 墮天使	16	縱刺	斧頭	149	142	64	84	76	26	3 2↑3↓	マルコシアス 毒竜巻、鬼眼陽炎、ゴースト、リッチ、リリム		1300
⑩ 墮天使	18	縱刺	斧頭	174	101	102	39	87	28	3 2↑3↓	ルーンアクス		1280
⑪ 墮天使	17	射擊	弓箭	157	96	100	49	70	48	3 2↑3↓	ルーンボウ		1240
⑫ 墮天使	17	射擊	弓箭	157	96	87	42	72	50	3 2↑3↓	オービティ		1240
⑬ 墮天使	18	縱刺	劍	174	101	104	60	86	34	3 2↑3↓	ルーンソード		1280
⑭ 墮天使	18	縱刺	斧頭	184	101	98	49	85	34	3 2↑3↓	ルーンアクス		1280
⑮ 墮天使	17	縱刺	劍	159	140	92	74	79	46	3 2↑3↓	漆黒の剣 毒竜巻、鬼眼陽炎、ゴースト、リッチ、リリム		1340



龜裂

在游哈尼疑惑的目光下、露卡在大家面前現身了。而游哈尼竟是大天使的轉生，也就是安貝魯口中所謂『這個世界法律』的子孫，這時大批的警備兵也追趕而至。

勝利條件　敵方全員死滅
儀式　有

商人 道具店
ホーシン／イエローキュア／ブルーキュア／レインボウーキュア／エリクサー／血のボトル／冥血のボトル／クリスタル

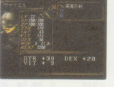
音的精靈

獲得稀有武器！

這個地圖呈現許多樓梯狀的地形，沒有太過極端的落差，算是蠻簡單的地形，而敵人分佈的比例差不多也是其特色之一。

在此有兩個稀有武器存在，一是D帕拉丁（Dパラディンの）所裝備的「カバラの杖」，一是維利魯（とヴァリエルの）所裝備的「深淵の劍」，很可惜的是「カバラの杖」不能在此獲得，杖並無法藉由隱藏能力的武器交換來取得，如果真的很想要的話，便只能於自由戰鬥時等待從敵人身上掉落囉！不過能夠獲得『深淵の劍』，請玩家放心。這是所有的劍中威力最強的劍，因此絕對絕對一定要用交換武器取得才行，可以提昇大幅度的戰力喔。

若在戰鬥前能購買道具的話便要先行購買，建議連消耗品也一起購買起來。



2種類型的帕拉丁

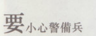
在這場戰鬥中會出現兩種新的敵人，名爲帕拉丁，不管是哪一種都會使用魔法。

第一種是地圖上前半部會遇到的P帕啦丁，由於會使用許多毒系魔法，所以在其魔法威力強的時間內最好別接近他，可以先倒倒他或使用「靜寂」魔法先凍結他的HP值，如果因中毒而能力值異常時，一定要先回復成正常的狀態後再戰鬥。

另外一種則是於地圖後半會遇到的D帕拉丁，除了會使用「ノ　ースレイス」、「サナトス」外，還會使用「リリム」魔法。「サナトス」是古之極大魔法，威力很強，在魔法效果提昇的時間內非常危險，最好不要太靠近他。而使用「リリム」則能使敵人死而復生，因此也可以用對付P帕拉丁的方法將其擊倒。



不過當其不能使用魔法後便不是那麼可怕的敵人了，由於攻擊力低，再加上BP值被凍結，不如可先將其他敵人打倒。



要小心警備兵

這場戰鬥中有許多「警備兵」與直接攻擊類型的敵人，其除了攻擊力、防禦力高之外，並無其他特徵，不過事實上對這種敵人仍須抱持謹慎的態度。

警備兵是屬全員攻擊型的橫刺，比起縱刺的敵人由於不能反擊因此較難攻擊，先使用魔法或弓箭攻擊是無可避免的，但從敵人無法反擊的範圍內攻擊也是非常重要的技巧，先削減其HP後再一口氣解決他吧！另外INT值不是很高，使用魔法的效果良好。

另外，攻擊類型因爲橫刺，所以容易產生ZOC區域，當警備兵相距1小格並列時，之間必會產生ZOC區域，於是己方便無法移動，那時要趕快先消滅一方的敵人，才能解除ZOC現象。

好好地使用隱藏能力

在地圖上並無高低差等隱密的地方，所以也特別容易受到敵人的攻擊，稍微不注意會成爲敵人的攻擊目標，這時不要顧率BP值了，儘管使用隱藏能力便是。當具隱藏能力的魔法效果在有落差的情況下使用時，由於魔法降落範圍不同的關係，有時會落在效果範圍外，但因爲這裡的高低差少，所以隱藏能力的效果範圍應該很寬廣才是。

不國敵方數量衆多，在到達維利魯所在位置前最好不要再濫用BP值，因爲BP值有限，且別忘了敵人也是能使用隱藏能力的，所以留些BP值來對付他吧！



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 警備兵	20	橫刺	劍	163	98	108	70	82	29	3 2↑3↓	裝 タブリビク		1410
2 警備兵	20	橫刺	劍	162	98	106	60	92	31	3 2↑3↓	裝 ルーンソード		1410
3 P帕拉丁	19	掃打	杖	140	145	25	90	79	31	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 毒息、麻痺毒、石化毒、毒霧、毒竜巻		1320
4 警備兵	20	橫刺	劍	164	98	100	35	91	38	3 2↑3↓	裝 リブラビス		1380
5 警備兵	20	橫刺	劍	158	98	68	25	94	68	3 2↑3↓	裝 ペインフル		1380
6 P帕拉丁	19	掃打	杖	150	150	29	87	75	29	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 毒息、麻痺毒、石化毒、毒霧、毒竜巻	エリクサー	1330
7 異端審問官	19	射擊	弓箭	157	97	72	37	78	79	3 2↑3↓	裝 フラウロス		1360
8 異端審問官	19	射擊	弓箭	157	97	72	37	78	79	3 2↑3↓	裝 フラウロス	ポーション	1380
9 警備兵	20	橫刺	劍	159	98	67	65	94	38	3 2↑3↓	裝 ゾファス		1380
10 警備兵	20	橫刺	劍	164	98	100	50	94	38	3 2↑3↓	裝 ルーンソード		1380
11 P帕拉丁	19	掃打	杖	150	150	29	91	75	33	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 毒息、麻痺毒、石化毒、毒霧、毒竜巻	エステルの指輪	1330
12 D帕拉丁	19	掃打	杖	140	145	28	101	79	31	3 2↑3↓	裝 カバラの杖 魔 ゴースト、リッチ、ノースレイス、リリム、サンドマン、サナトス		1360
13 警備兵	20	橫刺	劍	159	98	108	50	93	38	3 2↑3↓	裝 ルーンソード		1410
14 警備兵	20	橫刺	劍	164	98	79	52	92	38	3 2↑3↓	裝 セレン		1410
15 維利魯	22	突刺	劍	188	100	119	43	113	56	3 2↑3↓	裝 深淵の剣		1500

第 9 章
復活的靈魂
戰鬥之二

諾索密的虛無世界

什麼是真實？什麼是虛幻的呢？答案無從發現，但真實卻是位於塔上的游哈尼。一心一意追尋真理而至塔上的安貝魯一行人，面前竟又出現一大批敵人！

勝利條件　敵方全員死滅
儀式　有

精靈
精靈

※會出現風、光兩種精靈，但兩者出現於兩地中的哪一處，則由亂數決定。

首先先瞭解一下情勢

幾乎與先前的戰鬥相同，地圖上沒有什麼大洞穴之類的地方阻礙通行，只是再繞過洞穴時要注意往同一方向繞，注意別讓伙伴們分散了。

戰鬥時地圖上方與下方都有敵人，一定要先擊敗上方的敵人，情勢才能有利於己方。若任由那樣被夾攻，一定會傷亡慘重。之後再依序打倒右下方的敵人、上方的敵人較好。

要注意的是裝備稀有武器「　ー　　　　　」的H帕拉丁，這是鏈球武器中最強的，是INT＋21、VIT＋9的優良武器，一定要讓游哈尼裝備上。可以使用原本爲　ー　　ー　的交換用武器「　　」來交換，不但可以大幅度降低敵人的攻擊力，還能輕易打敗敵人，眞是一石二鳥之計。



H帕拉丁初次登場



新的敵人H帕拉丁是希魯馬斯特的上級職，所以當然也會使用「體力回復」與「精神」等回復魔法，所以一定趁早打敗他。

但是還有一樣須注意的是闇之屬性魔法的「極刑」，這是能消耗掉敵方3分之1HP的魔法，如果被這種魔法擊中而同時又受到其他敵人攻擊的話，一定會受到很大的損傷而陷入危險之中，如果沒有在一回合內能打倒他的自信，可先使用「靜寂」凍結其BP值，於打倒其他敵人後再解決他。

還有H帕拉丁也會使用「靜寂」魔法，因此如果玩家行動緩慢的話反而會被凍結BP值喔。

注意敵人的鎧召喚！



這個地圖上大部份的敵人均是邪道騎士，且15個人之中有9人之多。而在這裡不得不注意的事便是陷入危機時敵人所使用的鎧召喚，由於敵方角色衆多，所以不管由誰使用命中率都很高，鎧召喚所消耗的BP值與行動力相當大，但威力相對的也很大，所以在瞬間將手全滅的可能性是很大的。但若附近的敵人無法同時提供BP值供召喚的角色消費，敵人便無法施展鎧召喚了，所以最好儘量別讓敵人聚集在一起。

在這裡可使用的戰鬥技巧便是弓箭攻擊，在其他章節中曾經提到過，當敵人被攻擊時，會有朝向攻擊他的角色前進的特性，利用這種特性便能將邪道騎士引開敵群，缺少一人後，敵人的BP值或行動力便不夠了，所以絕對不能施行鎧召喚，如此一來便不用擔心囉！

而當敵人聚集在一起時，也可先將位於中央1、2位邪道騎士的BP值凍結，當那群敵人中沒有了其他的邪道騎士，

危急時使用鎧召喚滅敵吧！



當敵人使用鎧召喚時，伙伴大部份均會陷入瀕死狀態，那時可以多多利用回復魔法，只要裝備上ホーン，在每一回合中便能使用好幾次回復魔法。而裝備ホーン後能使用回復魔法的角色有安貝魯、比利柏、潔兒、安克茵、裘娜等5人，而不足的部份可以利用回復道具彌補。

而戰鬥中的最終手段還有一種，那便是使用鎧召喚來打倒敵人，不過協助召喚的角色該回合的行動力會變爲0，而BP值也幾乎會用盡，玩家千萬別忘了。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
邪道騎士	19	縱刺	劍丶	184	88	100	41	105	33	3 2↑3↓	リフラビス、ユースフの鎧		1530
P帕拉丁	20	揮打	鐵棒	146	155	32	98	76	35	3 2↑3↓	シルバーロッド 毒怒、麻痺毒、石化毒、毒雲、毒竜巻		1400
傭兵	20	突刺	劍	188	100	113	58	94	43	3 2↑3↓	ザガン		1340
邪道騎士	19	縱刺	劍	168	108	92	61	95	62	3 2↑3↓	ハハビ、ユースフの鎧		1530
邪道騎士	19	縱刺	劍	188	88	111	35	124	35	3 2↑3↓	タブリピク、ユースフの鎧		1530
邪道騎士	19	縱刺	劍	188	88	80	41	103	56	3 2↑3↓	ベインフル、ユースフの鎧		1530
H帕拉丁	19	揮打	鏈球	150	150	59	101	84	39	3 2↑3↓	レーノスフレイル 状態回復、体力回復、静寂、罵倒、気合、精神、極刑		1370
邪道騎士	19	縱刺	斧頭	178	88	85	67	100	38	3 2↑3↓	マルコシアス、ユースフの鎧		1530
H帕拉丁	19	揮打	杖	150	150	29	92	75	25	3 2↑3↓	血染めの杖 状態回復、体力回復、静寂、罵倒、気合、精神、極刑		1370
邪道騎士	19	突刺	劍	154	100	102	57	101	32	3 2↑3↓	ダブリピク、ヌーフの鎧		1490
邪道騎士	19	突刺	槍	178	80	84	52	105	42	3 2↑3↓	アエグルン、ヌーフの鎧		1490
邪道騎士	19	縱刺	斧頭	183	88	90	48	92	46	3 2↑3↓	オリアス、ユースフの鎧		1530
P帕拉丁	16	揮打	鐵棒	146	160	38	99	74	23	3 2↑3↓	シルバーロッド 毒怒、麻痺毒、石化毒、毒雲、毒竜巻		1400
傭兵	20	突刺	槍	191	100	101	69	93	42	3 2↑3↓	ハウェン		1340
邪道騎士	19	突刺	槍	184	80	88	52	96	41	3 2↑3↓	カウスブ、ヌーフの鎧		1520



稍縱即逝的光芒

安貝魯一行人一直朝著巴貝魯塔往上前進，連休息的時間也沒有，如果不能將沿途的敵人打倒就不能前進，於是愈往上走敵人愈强。

勝利條件　敵方全員死滅

有

精靈

精靈

※會出現光、次元兩種精靈，但兩者出現於兩地中的哪一處，則

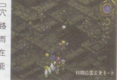
首先先瞭解一下情勢

在樓梯狀的地板上有一些洞穴，與之前的戰鬥非常相似，也是從被包圍的位置開始戰鬥的。

可是敵人的位置非常接近安貝魯，所以馬上會被夾攻，因此要特別注意。最有效率的方法便是先打倒下方的敵人，接著再分兩路打倒右下方及左下方的敵人，之後往上方攻擊即可。

往上方攻擊的情況，最好能採集體行動，以多數人包圍敵人取得壓倒性的勝利。

建議從左方繞過洞穴，由於洞穴的右側通路較狹隘且敵人較多，而左方通路較爲寬廣，在包圍敵人後，輕易便能將敵人打倒。



敵人情報

敵人有傭兵、邪道騎士、P帕拉丁、H帕拉丁4種，在這個地圖上登場的傭兵能力值除了INT之外，其餘能力均很高，須特別注意，尤其是使用武器的隱藏能力，都是威力極大的屬性攻擊，因此在魔法效果提昇的時間最好不要接近敵人。

另外也要注意與前場戰鬥相同的邪道騎士，共有7人，他們會頻繁地使用鎚召喚攻擊己方，可利用弓箭攻擊各個分別擊倒，且要注意別讓敵人聚集在一起，若他們靠得太近，應以凍結邪道騎士的BP值等方法來迴避，當然也可以先攻擊、削減HP後再確實將其擊倒。



先行打倒帕拉丁

在這場戰鬥中有四個會使用回復魔法的敵人，即使用「體力回復」、「精神」的H帕拉丁與使用「リリム」的D帕拉丁，使用後均能讓瀕死的敵人起死回生，並讓己方陷入苦戰之中，所以應及早打倒他或使用「靜寂」凍結其BP值。

其他如H帕拉丁的「極刑」、D帕拉丁的「サナトス」也要注意，若不幸被打中了，也許會受到極大的傷害也說不定。當魔法效果提昇之時，最好不要靠近。



活用身淵之劍的最大能力

在之前的戰鬥中不是有獲得一稀有的武器「身淵之劍」嗎？建議可於戰鬥前的儀式中以劍血讓其覺醒成「ガトルホツグ」。

ガトルホツグ具有攻擊魔法「サナトス」的隱藏能力，「サナトス」是雷屬性的極大魔法，魔法降下範圍相當寬廣、威力也相當強大。由於敵人數量衆多，如果可能，應儘速善用「サナトス」將敵人打倒。

由於「サナトス」是特別的極大魔法，所以時間若沒有掌握得當威力便會減半，當輪到己方的攻擊回合時，記得一定要選擇魔法週期最具效果的時間使用。

雖然己方使用的魔法或隱藏效果會依週期而改變，但仍須注意其他角色的行動，若於「サナトス」使用前使用魔法或隱藏能力，在使用「サナトス」時的時間也會有所變化。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 邪道騎士	19	橫刺	劍	190	94	101	38	100	57	3 2↑3↓	装 ペインフル、ムーサーの鎧		1790
2 異端審問官	20	射擊	弓箭	163	95	82	40	83	59	3 2↑3↓	装 フラウロス		1610
3 邪道騎士	19	橫刺	劍	170	114	92	74	100	36	3 2↑3↓	装 タブリビク、ムーサーの鎧		1790
4 H帕拉丁	20	搥打	鎚棒	165	160	36	101	78	32	3 2↑3↓	装 シルバーロッド 魔 状態回復、体力回復、静寂、罵倒、気合、精神、極刑		1500
5 D帕拉丁	18	搥打	鎚棒	146	170	30	102	78	38	3 2↑3↓	装 シルバーロッド 魔 ゴースト、リッチ、ノースレイス、リリム、サンドマン、サナトス		1540
6 H帕拉丁	20	搥打	杖	165	158	30	95	78	31	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、静寂、罵倒、気合、精神、極刑		1500
7 邪道騎士	20	縱刺	劍	196	98	116	26	131	39	3 2↑3↓	装 ザガン、ユースフの鎧		1630
8 異端審問官	20	射擊	弓箭	163	95	103	46	84	36	3 2↑3↓	装 ディラスケリ		1660
9 邪道騎士	20	縱刺	斧頭	196	98	96	64	92	47	3 2↑3↓	装 マルコシアス、ユースフの鎧		1630
10 異端審問官	20	射擊	弓箭	163	95	93	46	83	55	3 2↑3↓	装 エキピリス		1610
11 邪道騎士	19	橫刺	劍	190	94	100	65	96	45	3 2↑3↓	装 ゾファス、ムーサーの鎧		1790
12 異端審問官	20	射擊	弓箭	163	95	97	40	84	36	3 2↑3↓	装 スカルティ		1460
13 邪道騎士	20	縱刺	劍	196	98	111	33	118	42	3 2↑3↓	装 リブラビス、ヤフヤーの鎧		1630
14 邪道騎士	20	縱刺	斧頭	196	98	101	54	90	52	3 2↑3↓	装 ハルパス、ヤフヤーの鎧		1630
15 H帕拉丁	20	搥打	杖	165	156	26	96	76	37	3 2↑3↓	装 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、静寂、罵倒、気合、精神、極刑		1500

第 9 章
復活的靈魂
自由行動／自由戰鬥

帝安柏斯城

安貝魯一行人到達了一處綠意盎然、清澈的流水潺潺不斷的地方，這個地方的感覺與之前到過的地方完全不一樣，且到處都有白色羽翼與黑色羽翼的天使，原來他們就是在創世戰爭時死亡之人的靈魂。

勝利條件

敵方頭目－迪蒙死滅（自由戰鬥時）

儀式 有 自由戰鬥 有

伙伴 菲姆

條件－與地圖左上方的菲姆談話便會有選擇項出現，選擇「一起帶走！！」

商人 潔兒

アモリの鎧／エックハルトの鎧／トビトの腕輪／マカバイの腕輪／ユディトの腕輪／エステルの腕輪／シラの腕輪／バルクの腕輪／クリスタル／エリクサー／血のボトル／冥血のボトル／力の酒／知識の水／疾風の実／粘りけのある豆

裡道具店

自由戰鬥

事件

進入裡商店

一行人終於來到約束的地方「帝安柏斯」，這裡充滿著於創世紀戰爭時陣亡人們的靈魂，從他們那裡可以聽到關於創世紀戰爭是如何開始的情報。

在這個城鎮裡沒有所謂的商人，但卻有販賣道具的人（　媢D具店），在與「菲姆」談話之後，於地圖左上方會站著一位名爲「潔兒」的人，若與他談話，他也不會有所回應，在此可能會有許多玩家放棄再與其談話，但事實上只要與其談話10次以上，他便會賣道具給玩家。但很不巧的並沒有販賣武器，但有鎧甲、手鐲、回復道具、還有許多能提昇能力值的消耗品。若有充裕的資金也可購入能提昇角色能力的物品。



另外，這是最後一場自由戰鬥，不妨在此將低等級的角色好好提昇一下。

攻略篇 第9章 復活的靈魂

要注意只能下降不能上去的落差！

由於地圖本身有高低差，且在地圖上方敵人呈聚集的狀態，如果是在普通的地圖上，對高低差可以不用太在意，但在有高低差的地方便得注意了，且在那裡還站立著2個弓擊類型爲射擊的墮天使。

在這個地圖上，不論是平常戰鬥開始時附近的落差或是在頭目附近的落差，只要一下去就無法上去了，但若是像雷布諾斯等對高低差地形適應力較強的角色，能下降的落差是4格，馬上便能到達墮天使處，但若是4格以上的落差就沒有辦法了，在進入戰鬥開始附近的落差或頭目附近的落差處，都一樣無法再回到上方。



所以當到達頭目附近時，便容易受到敵人上、下兩方的夾攻，那時便只能移動而不能攻擊其他敵人了，因此下降時便要有所覺悟，至於要怎麼做比較好就有賴玩家自己決定了。

在低地的墮天使

爲了打倒位於低處的墮天使而下降至低窪處，但是一下降後要再回到上方便不太容易了，之前也曾提及過。但是事實上不用下去也是能將敵人打敗的，只要從上方以弓箭攻擊即可，到達那附近後可派遣所有裝備弓箭的角色來對付墮天使。

玩家要特別注意這時若墮天使的待機型態設定成「反擊」，則便會受到其反擊。既然省去下降到低處的時間，當然也要有所犧牲囉。考慮到如果打不倒便會受到反擊，所以待機型態請事先設定成「防禦」，爲了能快速將敵人打倒，不妨好好利用隱藏能力。

另外，墮天使與戰鬥勝利條件無關，所以也可不用理他，直接打倒頭目迪蒙即可。只是玩家要覺悟在這種情況下可能會受到嚴重的傷害。爲了不受到傷害，不妨可從離墮天使較遠的那一端前進。



回復魔法與極大魔法

在魔法攻擊的類型中，離己方較近的墮天使們會使用回復魔法的「リリム」，而位於正中央的迪蒙也會使用「體力回復」，所以一定要儘速打倒，否則經他們使用回復魔法回復HP後就麻煩了。

在頭目附近、屬魔法攻擊類的墮天使會使用古代極大魔法「サナトス」，這是雷屬性的攻擊魔法，威力相當強大，玩家要特別注意。在魔法效果高的時間內最好不要接近。



在其接近後一定要於該回合打倒他，或是可好好利用「靜寂」來凍結其BP值。

名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 迪蒙	19	突刺	—	176	96	80	60	90	20	3 3↑4↓	裝 —	ランダム	0
2 墮天使	18	縱刺	斧頭	158	148	86	84	86	27	3 2↑3↓	裝 ルーンアクス 魔 毒竜巻、鬼眼闇炎、ゴースト、リッチ、リリム		0
3 墮天使	18	縱刺	斧頭	158	148	86	84	86	27	3 2↑3↓	裝 ルーンアクス 魔 毒竜巻、鬼眼闇炎、ゴースト、リッチ、リリム		0
4 迪蒙	19	突刺	—	180	96	80	41	99	48	3 2↑3↓	裝 —		0
5 墮天使	19	射擊	弓箭	169	105	100	42	96	40	3 2↑3↓	裝 シルバーボウ		0
6 墮天使	19	射擊	弓箭	170	105	100	42	96	40	3 2↑3↓	裝 シルバーボウ		0
7 迪蒙	19	突刺	—	181	96	80	68	98	21	3 3↑3↓	裝 — 魔 体力回復、リッチ、サンドマン		0
8 墮天使	19	射擊	弓箭	171	105	111	40	83	40	3 2↑3↓	裝 シルバーボウ		0
9 墮天使	19	射擊	弓箭	169	105	111	42	84	40	3 2↑3↓	裝 シルバーボウ		0
10 墮天使	19	縱刺	斧頭	172	152	95	85	85	35	3 2↑3↓	裝 シルバーアクス 魔 サナトス	ランダム	0
11 迪蒙	20	突刺	—	192	112	90	57	100	26	3 3↑3↓	裝 —	ランダム	2250※

※進階模式時獲得的經驗值爲225

第9章 復活的靈魂 戰鬥之四

帝安柏斯城的激烈戰鬥

露卡再度出現在大家面前，游哈尼認爲她便是梅菲特所轉生的，自從游哈尼轉生後一直保管著、但一次也沒使用過的梅達特隆鎧甲竟是梅菲特的東西，深知不敵的游哈尼不禁苦笑了出來。

勝利條件　敵方全員死滅

儀式　有

商人(道具店)

ポーシ $_{ョ}$ ル／イエローキ $_{ュ}$ ア／フルーキ $_{ュ}$ ア／インボウキ $_{ュ}$ ア／エリクサー／血のボトル／冥血のボトル／クリスタル

精靈

精靈

※會有光、闇兩種精靈出現，但出現於兩處中的哪一處，則由亂數決定。

延遲進攻上方的敵人

在這裡能購買戰鬥前所需的道具，事實上這裡是最後有商人存在的地方，之後即使有錢也買不到東西了，所以在這裡不妨購入高價的「エリクサー」與「冥血のボトル」。

這場戰鬥的地圖與帝安柏斯內的自由戰鬥相同，既然已體驗過自由戰鬥，應該不會感覺太難才是，只是戰鬥起始地點是自由戰鬥時弓箭攻擊類墮天使所在的場所，且於上方還有3個敵人，這才是較困難的地方，若要於這裡攻擊則必須繞遠路，花費的時間也會比較多，先繞路將下方的敵人全滅後再回到上方。

這時以小河流爲中心、從右下方順時針將敵人打倒即可。且從右下方進攻的話，不會隨便遭到上方的攻箭攻擊，在打倒下方的敵人後，便可再從左上方的落差上去。



須注意帕拉丁

在這場戰鬥中有兩個H帕拉丁，他們除了會使用「體力回復」、「精神」的回復魔法外，還會使用能減少3分之1體力的攻擊魔法「極刑」，但若己方的DEX值超過敵人的DEX值，便能閃躲過，所以不必擔心，可考慮要先將其打倒或使用「靜寂」來凍結其BP值。

另外這裡也有D帕拉丁，而且還有四人之多，他們也會使用回復魔法「リリム」，其他尚有「ノースレイス　」與「サナトス」等攻擊魔法，「サナトス」是超強的攻擊魔法，在其魔法效果提昇之時，千萬不要靠近他們，可使用與對付H帕拉丁同樣的方法來對付他。



紅色鎧甲的邪道騎士

玩家注意到穿著紅色鎧甲的邪道騎士出現了嗎？他們的HP為200、STR在120以上、VIT少說也超過100，比起其他的邪道騎士真是強太多了，戰鬥時最好要有時時回復HP的心理準備。

建議將待機型態設定成「防禦」，若設定成反擊會受到很大的傷害，因此最好先削減HP值，並從敵人的攻擊範圍外攻擊。所有的邪道騎士INT值都不高，因此以魔法攻擊最具效果。

其中有一裝備「コロパティロン」的邪道騎士，要是攻擊他必定會招致其隱藏能力的反擊，請多多注意。

邪道騎士最令人感到害怕的便是能夠使用鎧召喚，由於鎧召喚相當耗費BP值與行動力，因此邪道騎士只有1、2人時便不用擔心，但若是集結3人以上就要注意了。

當敵人聚集在一塊時，BP值便足夠發動鎧召喚，所以最好注意別讓敵人聚集在一起，當其聚集在一起時不妨採速攻或是「靜寂」來凍結其BP值。

同樣的，當敵人使用完鎧召喚後，周圍敵人的BP值便會減少很多，因此使用第2次的可能性很低，所以一口氣將其擊倒應不是問題。

以氣合來防禦魔法

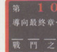
在這場戰鬥中使用攻擊魔法的敵人很多，但卻不是沒有迴避的方法。

第一是能使用魔法中的「氣合」，接著是「魔法攻擊迴避」。

至於具能迴避魔法攻擊之隱藏能力的武器，有從骨の杖演變而來的「マリシャス」及從レーノスフレ　演變而來的「ゲニエ」，若已經擁有就好好的使用吧！



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
1 邪道騎士	18	突刺	劍	166	140	86	65	85	42	3 2↑3↓	裝 ソファス、ヌーフの鎧		1600
2 異端審問官	20	射擊	弓箭	190	120	97	53	80	65	3 2↑3↓	裝 ディラスケリ		1420
3 異端審問官	20	射擊	弓箭	185	120	97	53	80	65	3 2↑3↓	裝 ディラスケリ		1420
4 邪道騎士	19	突刺	劍	176	98	86	36	101	52	3 2↑3↓	裝 ペインフル、ヌーフの鎧		1400
5 D帕拉丁	21	搥打	鐵棒	176	195	32	104	83	33	3 2↑3↓	裝 シルバーロッド 魔 ゴースト、リッチ、ノースレイス、リリム、サンドマン、サナトス		1640
6 邪道騎士	22	突刺	劍	235	124	126	50	155	46	4 2↑3↓	裝 タブリピク、イーサーの鎧		2000
7 H帕拉丁	20	搥打	杖	169	186	30	103	76	35	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、静寂、昏倒、気合、精神、極刑		1580
8 D帕拉丁	21	搥打	鐵棒	176	195	32	105	83	31	3 2↑3↓	裝 シルバーロッド 魔 ゴースト、リッチ、ノースレイス、リリム、サンドマン、サナトス	ポーション	1640
9 邪道騎士	21	突刺	槍	215	125	126	34	121	52	4 2↑3↓	裝 コロパティロン、イーサーの鎧	エリクサー	2000
10 D帕拉丁	19	搥打	鐵棒	156	190	32	106	80	38	3 2↑3↓	裝 シルバーロッド 魔 ゴースト、リッチ、ノースレイス、リリム、サンドマン、サナトス		1640
11 邪道騎士	20	突刺	槍	195	100	105	30	114	42	3 2↑3↓	裝 カウスプ、ヌーフの鎧		1570
12 邪道騎士	21	突刺	劍	225	119	123	30	152	43	4 2↑3↓	裝 リブラピス、イーサーの鎧		2000
13 H帕拉丁	20	搥打	杖	174	186	30	104	78	40	3 2↑3↓	裝 血染めの杖 魔 状態回復、体力回復、静寂、昏倒、気合、精神、極刑		1580
14 邪道騎士	22	突刺	槍	245	130	130	45	130	40	4 2↑3↓	裝 ハウェン、イーサーの鎧	エリクサー	2200
15 D帕拉丁	20	鐵棒	鐵棒	166	190	34	106	80	31	3 2↑3↓	裝 シルバーロッド 魔 ゴースト、リッチ、ノースレイス、リリム、サンドマン、サナトス		1640



創世紀戰爭

安貝魯一行人落入大天使們的陷井之中，露比露比爲了拯救大家於是犧牲了生命，事到如今即使會輪……也絶對不能對他們善罷干休，爲了因大家而犧牲的她……。

勝利條件　敵方全員死滅
儀式　有

與大天使們的戰鬥

這場戰鬥是除了安貝魯以外、穿著大邪神之鎧的伙伴「雷布諾斯」、「凱因斯」、「比利柏」、「游哈尼」與除了露比以外的大天使們「安斯凱魯迪」、「凱爾畢姆」、「馬蒙」、「悠達」、「巴安魯」等人戰鬥。

這裡會遭遇到的困難便是少了露比露比後，便少了使用回復揰法的人，不妨讓比利柏裝備上ホーン，這樣一來就能使用「精神」魔法了。

但「精神」必須在等級25以上才能使用，當比利柏的等級未達25時，就只能靠使用消耗品來回復了，眞是相當辛苦的戰鬥！

另外在死亡狀態時以ポーショル來回復，回復量只有1點，因此效率可說是十分低下。所以有效地使用道具，也是爲了避免死亡、並能早些回復狀態。



游哈尼的鎧召喚

由於敵人是大天使的關係，因此每一個的能力值的非常的高，且魔法也比之前遇到的敵人還強。

對付這些大天使最快的方法便是利用游哈尼的鎧召喚，在這場戰鬥中，可以穿上露比露比的鎧甲來進行鎧召喚，一經命中，敵人存活的機率很小，如果可能的話，不妨在安斯凱魯迪、凱爾畢姆、悠達等三人進入魔法效果範圍內使用，因爲這三人會使用回復魔法，因此若讓其活著，在進入下個回合後便可能會讓其他敵人復活，相當麻煩。

進行鎧召喚的情況下，儘可能在一進入效果範圍內便立刻使用，因爲敵方進入效果範圍內的含意便是我方也進入敵方的效果範圍內，若被敵人搶先使用，不僅得先讓其他夥伴回復、且若不幸有1人死滅了，那麼所需要的BP值便不夠了，更不可能進行鎧召喚啦！所以一定要搶先下手。



在鎧召喚使用過後，剩餘的BP值很少，因此好像什麼事也無法做了，不妨利用回復類的消耗品來回復吧！

好好地利用靜寂

若在無法使用鎧召喚的情況下，只好一個一個將敵人擊倒了，這時一定得先記得使用「靜寂」來凍結敵人的BP值，且當敵人無法使用魔法，或有2、3人以上被凍結的話，便不擔心敵人會使用鎧召喚了。儘可能的話，將欲凍結的目標設定在「安斯凱魯迪」、「凱爾畢姆」、「悠達」三人身上，只要他們其中一人沒有被凍結，便可能施魔法讓其他人回復，非常麻煩。

若玩家此時擁有シルバーボウ的話，不妨讓其覺醒成具「靜寂」之隱藏能力的「フラウロス」，且讓比利柏裝備較好，因爲可同時凍結兩人，非常具有效率。

不管是魔法或隱藏能力，玩家都得注意其效果的持續時間，當魔法結束之後，並不代表就不會受到敵人的鎧召喚攻擊。



再叮嚀玩家一次，若使用魔法攻擊時，一定要確實將每一個人都打倒，因爲只要留下任何一人，都將使得戰鬥情況變得更爲麻煩。

將敵人一個個引誘出來

在戰鬥時，被攻擊的敵人與攻擊的角色會有互相靠近的特色，利用這種特色可以使得戰鬥更爲順利。

首先可先派出使用弓箭攻擊的比利柏，先攻擊一個敵人，接著，被攻擊的敵人便會往前前進，在我方攻擊之後可假裝往後逃，當敵人靠近我方時便可將其包圍，並於瞬間將其打倒。

當敵人少了一個之後便無法再使用鎧召喚了，且讓比利柏攻擊也有一個好處，那就是他也能使用「フラウロス」的隱藏能力「靜寂」來凍結敵人的BP值。

只是若比利柏受到敵人的魔法攻擊，所受的傷害便會相當嚴重，所以當其HP值已所剩不多時，不妨讓其裝備上ホーン，以「精神」來回復HP。



名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①安斯凱魯迪	28	橫刺	劍	285	356	102	126	165	101	4 2↑3↓	裝 タブリヒク、ベルフゴルの鎧 魔 ライトクロス、ゴースト、リッチ、リリム、サンドマン、サナトス		2500
②凱爾畢姆	29	揮打	短劍	326	302	115	84	159	72	3 2↑3↓	裝 アマイモン、アラストルの鎧 魔 アストラル、リッチ、靜寂、気合、精神、極刑		2600
③馬蒙	31	揮打	鏈球	358	296	120	79	171	63	3 2↑3↓	裝 ナインテイルス、ベヒーモスの鎧 魔 毒霧、石化毒、毒竜巻、鬼闘陽炎		2800
④悠達	27	揮打	鐵棒	309	228	86	115	166	75	4 2↑3↓	裝 シルバーロッド、ベルゼブブの鎧 魔 麻痺毒、石化毒、体力回復、ゴースト、リッチ、ノースレイス、靜寂		2700
⑤巴安魯	30	揮打	鏈球	362	264	119	75	174	66	3 2↑3↓	裝 シュトリ、モーロックの鎧 魔 石化毒、毒霧、毒竜巻、ゴースト、リッチ		2400

第10章
導向最終章……
最終戰鬥

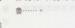
BLACK MATRIX

安貝魯們終於到達教皇的面前了，教皇說：安貝魯是梅菲特所轉生的，而自己則是『沒有羽翼的人類』，而主人則是教皇與梅菲特所生的女兒。



大天使們的靈魂

伙伴們緊跟著安貝魯，也到達了教皇的面前，教皇說安貝魯們若自殺的話，這個世界就會毀滅，但那並不是眞正的教皇，而是假冒的教皇所說的話，原來安貝魯們所打倒的大天使，他們的靈魂控制了教皇的身體。而當教皇的實體獲得了梅菲特的力量後，藉著游哈尼的呼喚，漸漸地回復了意識，於是使出最後的力量切斷緊緊束縛著梅菲特亡骸的7條鎖鍊，並將這個世


界的未來託付給安貝魯……。

破壞封印

在這個地圖上並不會看見任何敵人，但是他們卻眞的存在，這到底是怎麼一回事呢……？

旣然如此，當敵人使出鐘召喚時該如何避免好呢？總而言之只能一邊以魔法或道具來回復HP，早些破壞封印了。

只是位於中央名爲「Hochfart」的東西到底是什麼呢？因爲距離的太遙遠了，所以也無法破壞，這場戰鬥中到處充滿著謎團……。





名稱	等級	攻擊	武器	HP	BP	STR	INT	VIT	DEX	MOVE	裝備／魔法	道具	經驗值
①Fressere	1	縱刺	—	470	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	裝 —		0
②Tragheir	1	縱刺	—	470	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	裝 —		0
③Neid	1	縱刺	—	470	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	裝 —		0
④Unfeusch	1	縱刺	—	470	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	裝 —		0
⑤Begierde	1	縱刺	—	470	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	裝 —		0
⑥Zorn	1	縱刺	—	470	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	裝 —		0
⑦Hochfart	1	縱刺	—	1	0	128	128	128	128	0 0↑0↓	裝 —		0

稱號與進階模式

當玩家過完所有『BLACK／MATRIX』的關卡後，『稱號』是玩家很難不去在意的，另外，如難易度等完全不同的『進階模式』，也是B／M世界中隱藏的秘密，而過關時與所有與『稱號』有關的條件、普通模式與進階模式的不同點等，將於以下說明。玩家也能順便一窺B／M世界中所有深奧的秘密。

過關時的稱號

過了第10章的最終戰鬥後，就是玩家們所期望的結局了，在結局的最後會表示出「稱號」畫面，對於玩家遊玩的內容評價將以「稱號」來代表，稱號的變化條件會隨著培育己方角色的方法或戰鬥結果等而反映出來。



在普通模式中通常只能得到「Behemoth」的稱號，其他的稱號則是進階模式特有的權利。

RANK
遊戲中所獲得的戰鬥結果以RANK數表示出來。

總指令時間
遊戲中於戰鬥時所耗費的指令時間總和。

消費BP值
遊戲中所耗用的BP值總和。

稱號
表示對於玩家過關後的內容評價。

全稱號名稱

METATRON メタトロン	BEELZEBUBU ベルゼブブ
MICHAEL ミカエル	LILITH リリス
RAPHAEL ラファエル	ALASTOR アラストル
URIEL ウリエル	MOLOCH モーロック
RAGUEL ラグエル	BELPHEGOR ベルフェゴール
SARIEL サリエル	BEHEMOTH ベヒーモス

進階模式

欲進行進階模式的玩家，只要在起始畫面上選擇『NEW GAME』，接著再選擇「ADVANCED」即可。這是比普通模式難易度還要高的模式，所以在普通模=式中所無法獲得道具或許多沒有出現的要素，都會在此出現，右方所記載的是一些與普通模式的數值不同點，當您過完普通模式後，根本無法體驗出這個遊戲的樂趣，如果想向更高的遊戲樂趣挑戰的話，便一定要試試「進階模式」

與普通模式的不同點

- ■在自由戰鬥時獲得的經驗值爲普通模式的10分之1。
- ■有許多於普通模式中無法獲得、各式各樣的道具存在。
- ■在第5章的食堂付了3000金幣試吃，接著「芭莉迪」成爲伙伴之後，便能具有看見隱藏能力值的特殊能力，要看見隱藏能力值，只要在狀態畫面按下Z鍵即可，只是若想看見敵人的隱藏能力值，在戰鬥時則一定得派遣芭莉迪出擊。
- ■在普通模式中第10章的最終戰鬥所沒有的「某些」要素，則會在進階模式中出現。

隱藏能力值

關於隱藏能力值

除了STR、INT、DEX、VIT這四項能力值外，還有所謂的隱藏能力值，與普通的各種能力相互對應。例如當隱藏能力值爲0時，雖然看不出有何變化，但是只要數值一上昇，則其相對應的能力值也會跟著產生變化，最大的數值爲255點，是普通能力值的2倍。隱藏能力的提昇方法可參考右方的「數值上昇條件」，另外，隱藏能力的數值只能持續到255點，便不會再增加了。

數值上昇的條件

STR隱藏能力值／當角色攻擊時＋1計算，攻擊值不列入考慮。

INT隱藏能力值／當角色使用魔法攻擊時＋1計算，攻擊值不列入考慮。

DEX隱藏能力值／當角色迴避時＋1計算，當迴避成功時再+1計算。

VIT隱藏能力值／當角色受到傷害之時＋1計算，但待機型態時的防禦不列入加算條件之中。



隱藏主人登場

在魔界之門裡，通常在五個主人當中只能選擇一位來進行遊戲，
但是這是普通模式時的劇情，當於「某些」情況下時，
玩家便可選擇「隱藏的主人」，這個隱藏主人的名字便是「賽羅」。
平常時可選擇的主人都是女孩子，
但賽羅卻是個男孩子，當然囉，
不管是與賽羅在一起的同居生活或是結局，
都是專對賽羅所設計的。
但是其出現的方法卻不於這邊公佈，
所以想選擇賽羅的玩家們，
可得自個兒推敲其出現的方法囉。



資料篇

DATA

武器	名稱	效果	隱藏名稱	隱藏效果	覺醒BP幅度	價格
短劍	ナイフ	STR+3	アロケン	01 炎屬性攻擊（小）	20-40	100
			ビフロンス	23 相：後退1小格（咒）	41-43	
			マルキダエル	62 自：解除ZOC（咒）	70-95	
			アスモダエル	65 自：依等級減少HP（咒）	96-150	
	マーシーナイフ	STR+9	ウァラク	02 水屬性攻擊（小）	40-132	-
			アロケル	06 炎屬性攻擊（中）	150-180	
			スキエクロン	17 相：吸收BP值	133-135	
			ヤゼル	26 相：削弱次回物理攻擊	10-30	
	キドニーダガー	STR+12	ウァレフォル	07 水屬性攻擊（中）	126-150	-
			バルバトス	32 自：武器交換	13-16	
			キメエリス	35 減少在高處消費的BP值	105-125	
			ムリエル	67 自：HP消費	210-230	
	バゼラード	STR+18	アマイモン	06 炎屬性攻擊（中）	50-85	-
			ウァプラ	07 水屬性攻擊（中）	86-134	
			エイルニウス	35 自：減少在高處消費的BP值	179-181	
			ニティカ	41 自：每隔一段指令時間便回復HP（小）	201-211	
	包丁	STR+21	アムルス	01 炎屬性攻擊（小）	20-40	-
			ベヌグマ	23 相：後退1小格	41-43	
			クシュキエル	62 自：解除ZOC（咒）	70-95	
			ムハヌダエル	65 自：依等級減少HP	96-150	
稀有短劍	シェイドダガー	STR+9、DEX+5	ウァサゴ	07 水屬性攻擊（中）	32-45	-
			エリゴル	09 光屬性攻擊（中）	72-97	
			フォカロル	30 自：疲勞時疲勞效果無效	98-111	
			カタリス	33 自：強化往高處的攻擊力	234-236	
	ダーマナイフ	STR+15、INT+15	ロサビス	14 光屬性攻擊（大）	161-168	-
			トグラス	17 相：吸取BP值	83-99	
			ハハブ	20 相：在一定的準確率下立刻死亡	147-149	
			ウェルキエル	75 自：每隔一段指令時間減少一些BP值	14-61	
劍	ショートソード	STR+3	アガレス	01 炎屬性攻擊（小）	10-50	200
			ウィネ	02 水屬性攻擊（小）	51-80	
			ハマリエル	67 自：攻擊時依攻擊傷害減少HP值（咒）	81-101	
			ズリエル	68 自：攻擊時依攻擊傷害減少BP值（咒）	3-9	
	グラディウス	STR+6	バティン	03 雷屬性攻擊（小）	1-15	-
			ボティス	04 光屬性攻擊（小）	16-30	
			アイニ	06 炎屬性攻擊（中）	39-41	
			バルジエル	67 自：攻擊時依攻擊傷害減少HP值（咒）	42-50	
	ロングソード	STR+9	ベレト	08 雷屬性攻擊（中）	121-138	300
			バプス	32 自：武器交換	253-255	
			アドナキエル	65 自：依己方等級減少HP值（咒）	5-15	
			ハナエル	70 自：必定會受到反擊（咒）	16-80	
	バラッシュ	STR+12	ラザニル	05 闇屬性攻擊（小）	8-24	700
			ファルドル	25 相：消除ZOC區域	175-177	
			タブリス	30 自：疲勞時無視於疲勞效果	103-111	
			バキエル	71 自：每隔一段指令時間便減少一些HP值（小）（咒）	25-102	
	ダマスカスソード	STR+15	ベリト	08 雷屬性攻擊（中）	112-136	-
			ヘイグロト	32 自：武器交換	137-139	
			ニティブス	41 自：每隔一段指令時間便回復一些HP值（小）	38-52	
			バキス	25 相：消除ZOC區域	185-195	
	シンクレア	STR+18	ザロビ	09 光屬性攻擊（中）	56-69	1500
			ロノベ	34 自：強化往低處的攻擊力	237-254	
			ベトール	32 自：武器交換	108-221	
			ベインフル	46 使敵人受到毒害	1-3	
	フランベルジェ	STR+21	アムドゥスキアス	11 炎屬性攻擊（大）	11-23	2000
			タラブ	42 自：每隔一段指令時間便回復一些HP值（中）	24-32	
			ラブス	48 回復狀態	124-126	
			ラベゼリン	58 驚倒	140-160	
	ツバイハンダー	STR+24	セレン	15 闇屬性攻擊（大）	7-51	4500
			リブラビス	21 自：迴避下回合的物理攻擊	184-186	
			ファルズフ	42 自：每隔一段指令時間便回復一些HP值（中）	63-82	
			セラティエル	76 自：每隔一段指令時間便減少一些BP值（大）（咒）	83-151	
	クレイモアー	STR+27	タクリタン	33 自：強化往高處的攻擊力	7-14	5000
			タグリヌス	34 自：強化往低處的攻擊力	202-213	
			ゾファス	61 鬼眼陽炎	161-163	
			スカルティエル	63 相：依傷害值增加HP值（咒）	16-43	
	ルーンソード	STR+30、INT+15	タブリビク	16 相：吸取HP值	21-35	-
			ミズギタリ	25 相：消除ZOC區域	36-38	
			ハハビ	59 極刑	45-47	
			トルウァエル	69 無任何變化（咒）	111-140	
	シルバーソード	STR+33	ザガン	12 水屬性攻擊（大）	53-67	-
			ハータン	44 自：使精靈魔法的一部份無效	42-44	
			カダキエル	64 相：依傷害值增加BP值（咒）	45-52	
			サルティエル	73 自：每隔一段指令時間便減少一些HP值（咒）	68-255	

※隱藏效果在112頁中有詳細的記載，而隱藏能力中的編號請參考112頁中的效果對應表。

分類	名稱	效果	隱藏名稱	隱藏效果	覺醒BP幅度	價格
稀有劍類	ガーピーソード	STR+6、DEX+5	ナントゥル	09 光屬性攻擊(中)	118-154	-
			ミズクン	10 闇屬性攻擊(中)	5-7	
			リスヌク	40 自:一定會反擊	232-234	
			ハラコ	41 自:每隔一段指令時間便回復一些HP值(小)	8-45	
	デールソード	STR+12、DEX+15	ラスフィア	16 相:吸取HP值	194-207	-
			ヒザルビン	17 相:吸取BP值	144-146	
			サリルス	41 自:每隔一段指令時間便回復一些HP值(小)	52-68	
			ザルブリス	42 自:每隔一段指令時間便回復一些HP值(中)	16-31	
	ダルシーソード	STR+15、VIT+6	ビレト	13 雷屬性攻擊(大)	88-98	-
			ザフン	24 相:朝四面八方擴散	166-168	
			ブカフィ	44 自:使精靈魔法的一部份無效	202-204	
			サリティエル	69 無任何變化(咒)	1-50	
	ドレスソード	STR+18、INT+6	エイスティフス	15 闇屬性攻擊(大)	125-177	-
			エイレヌス	26 相:使下一回合的物理攻擊變弱	180-225	
			カラブ	27 相:使下一回合的魔法攻擊變弱	110-121	
			スクラグス	47 麻痺毒	122-124	
	バーダーソード	STR+21、INT+6	アクラハイル	11 炎屬性攻擊(大)	17-66	-
			ウェバル	12 水屬性攻擊(大)	71-105	
			バグリス	50 毒雲	150-210	
			セマクィエル	66 自:依己方等級減少BP值(咒)	211-255	
	クロルソード	STR+24、DEX+5	スサボ	14 光屬性攻擊(大)	40-57	-
			スフラトゥス	20 相:在一定的準確率下立刻死亡	63-65	
			ジズフ	49 石化毒	192-194	
			ツァクマキエル	58 自:攻擊時依攻擊傷害值減少BP值(咒)	201-240	
	漆黒の剣	STR+36、DEX+10、VIT+9	サイル	15 闇屬性攻擊(大)	39-101	-
			カイム	31 自:隱藏效果的一部份在一定期間內無效	123-125	
			R･W･R	60 天罰	36-38	
			ウァカビエル	73 自:每隔一段指令時間便減少一些HP值(大)(咒)	126-222	
	深淵の剣	STR+39、DEX+20、VIT+9	サブルス	43 自:每隔一段指令時間便減少一些HP值(大)	1-56	-
			ガトルホッグ	56 サナトス	57-59	
			ゲルニエ	40 自:一定會反擊	60-120	
			エネディエル	76 自:每隔一段指令時間便減少一些BP值(大)(咒)	121-200	
刺突劍	レイピア	STR+3	アジューカス	01 炎屬性攻擊(小)	1-11	100
			バラム	03 雷屬性攻擊(小)	26-37	
			マルネス	40 自:一定會反擊	19-21	
			アムブリエル	67 自:依攻擊時的攻擊傷害減少HP值(咒)	22-25	
	フルーレ	STR+9	ミスラン	10 闇屬性攻擊(中)	146-202	300
			バルクス	32 自:武器交換	47-49	
			ファルグス	45 維持12個指令時間的魔法週期	23-28	
			ガムビエル	62 自:消除ZOC區域(咒)	50-99	
	エストック	STR+15	ザレン	09 光屬性攻擊(中)	171-179	800
			アルミルス	27 相:使下一回合的魔法攻擊變弱	1-97	
			アゼウフ	44 自:使精靈魔法的一部份無效	137-139	
			アザジエル	70 自:一定會反擊	140-170	
稀有刺突劍	フランベルク	STR+12	ハギト	10 闇屬性攻擊(中)	18-50	-
			ゼイルナ	21 自:迴避下一回合的物理攻擊	121-123	
			ゼファル	45 維持12個指令時間的魔法週期	51-119	
			セザルビエル	71 自:每隔一段指令時間便減少一些BP值(小)(咒)	5-17	
	ボアレイピア	STR+51	トゥキファト	45 維持12個指令時間的魔法週期	77	-
			ハティファス	39 自:走步則經驗值+1	138	
			サライエフ	40 自:一定會反擊	64	
			ファキエル	75 自:每隔一段指令時間消費一些BP值	1	
斧頭	アクス	STR+6	ゴモリ	16 相:吸取HP值	124-150	300
			イボス	23 相:退後1小格	121-123	
			アナザキエル	69 無任何變化(咒)	25-45	
			アザリエル	70 自:一定會遭受反擊(咒)	1-24	
	バトルアクス	STR+12	アモン	06 炎屬性攻擊(中)	51-84	-
			マルバス	30 自:疲勞時無視於疲勞效果	86-112	
			モラクス	42 自:每隔一段指令時間消費一些HP值(中)	144-146	
			カビエル	72 自:每隔一段指令時間消費一些HP值(中)(咒)	234-255	
	ヘッドアクス	STR+18	ウアル	07 水屬性攻擊(中)	12-21	800
			ハボリュム	32 自:武器交換	52-54	
			ディラキエル	69 無任何變化(咒)	55-80	
			スケリエル	70 自:一定會受到反擊(咒)	22-51	
	ルーンアクス	STR+24、INT+6	オリアス	21 自:迴避下一回合的物理攻擊	87-89	3000
			マルコシアス	40 自:一定會反擊	187-189	
			アムネディアル	65 自:依等級減少HP值(咒)	10-86	
			バルビエル	70 自:一定會受到反擊(咒)	90-185	
	シルバーアクス	STR+36	アミー	11 炎屬性攻擊(大)	115-160	-
			ハルパス	26 相:使下一回合的物理攻擊變弱	1-30	
			ナベリウス	40 自:一定會反擊	204-206	
			アルデシエル	73 自:每隔一段指令時間便減少一些BP值(大)(咒)	207-255	

※隱藏效果在112頁中有詳細的記載，而隱藏能力中的編號請參考112頁中的效果對應表。

分類	名稱	效果	隱藏名稱	隱藏效果	覺醒BP幅度	價格
稀有斧頭	デルフィナアクス	STR+15、DEX-5	アンドラス	11 炎屬性攻擊(大)	50-55	-
			オセ	42 自:每隔一段指令時間便回復一些HP值(中)	200-240	
			バイモン	55 サンドマン	133-135	
			ノキエル	73 自:每隔一段指令時間便回復一些HP值(大)	1-49	
	ヴァンアクス	STR+30、VIT+6	プロケル	40 自:一定會反擊	97-110	-
			サレオス	51 毒龍卷	19-21	
			アブディクスエル	70 自:一定會受到反擊(咒)	1-18	
			ヤゼリエル	73 自:每隔一段指令時間便回復一些HP值(大)(咒)	22-95	
	コロナアクス	STR+51、DEX-30	ヘルレイカー	18 相:四面八方均受到爆風傷害	129-131	-
			アルーラー	52 ゴースト	23-27	
			エルゴディエル	67 自:攻擊時依攻擊傷害減少HP值(咒)	28-121	
			アタリエル	73 自:每隔一段指令時間便減少一些HP值(大)(咒)	133-255	
槍	スピア	STR+6	ブネ	03 雷屬性攻擊(小)	10-40	300
			フルフル	30 自:疲勞時無視於疲勞效果	150-200	
			アドリエル	63 相:依傷害值增加HP值(咒)	50-80	
			エギビエル	69 無任何變化(咒)	41-49	
	グレイブ	STR+9	マルバス	28 自:可連接上下四段攻擊	150-152	600
			プルソン	33 自:增強往高處的攻擊力	33-39	
			アムティエル	62 自:消除ZOC區域(咒)	5-28	
			キリエル	71 自:每隔一段指令時間便減少一些HP值(小)(咒)	1-4	
	トライデント	STR+15	ベスネル	08 雷屬性攻擊(中)	60-73	1500
			グシオン	28 自:可連接上下四段攻擊	30-42	
			ラウム	32 武器交換	24-26	
			ブエル	66 自:依等級減少BP值(咒)	43-58	
	ハルバード	STR+18	アルフン	25 相:消除ZOC區域	1-30	3000
			アエグルン	51 毒龍卷	48-50	
			ゲリエル	65 自:依等級減少HP值(咒)	31-47	
			レクィエル	67 自:攻擊時依攻擊傷害值減少HP值(咒)	51-100	
	ルーンスピア	STR+21	シセラ	10 闇屬性攻擊(中)	147-199	6000
			カウスブ	23 相:退後1小格	230-236	
			ズフラス	28 自:可連接上下四段攻擊	144-146	
			アプリナエル	76 自:每隔一段指令時間便減少一些BP值(大)(咒)	50-143	
	シルバースピア	STR+30	ハウェン	13 雷屬性攻擊(大)	1-171	12000
			シンブク	42 自:每隔一段指令時間便回復一些HP值(中)	200-209	
			コロパティロン	40 自:一定會反擊	172-174	
			アジエル	66 自:依等級減少BP值(咒)	210-255	
稀有槍類	メルビンスピア	STR+12、DEX+5	サクルフ	04 光屬性攻擊(小)	250-255	-
			カマイサル	21 迴避下一回合的物理攻擊	150-155	
			マスカルウィン	55 サンドマン	57-59	
			タグリエル	71 自:每隔一段指令時間便減少一些HP值(小)(咒)	50-55	
	ソリスハルバード	STR+18、VIT+6	ガーブ	19 相:依等級追加傷害值	20-41	-
			ガミュギュン	31 自:使隱藏效果的一部份在一定期間內無效	17-19	
			シャクス	48 回復狀態	102-104	
			アルホニエル	66 自:依等級減少BP值	42-101	
	ニーブスピア	STR+27、DEX+20、VIT+9	グラシャラボラス	24 相:向四面八方擴散	235-239	-
			ハゲンティ	53 リッチ	33-35	
			アムニキシエル	63 相:依傷害值增加HP值(咒)	36-105	
			カマイエル	65 自:依等級減少HP值(咒)	1-32	
杖	木の杖	STR+0、INT+3	サブナク	16 相:吸取HP值	10-20	100
			ムルムル	19 相:依等級追加傷害值	21-143	
			ザフエル	62 自:消除ZOC區域(咒)	144-185	
			アムエル	65 自:依等級減少HP值(咒)	186-255	
	血染めの杖	STR+6、INT+12	アリキーノ	26 相:使下一回合的物理攻擊變弱	4-9	1200
			ルビカンテ	36 自:在低處使用BP值時減量	10-32	
			ヘルキン	45 維持12個指令時間的魔法週期	51-62	
			ルビカエル	71 自:每隔一段指令時間減少一些HP值(小)(咒)	10-50	
稀有杖類	骨の杖	STR+3、INT+9	マリシャス	22 自:迴避下一回合的魔法攻擊	120-122	-
			バルバリッチャ	26 相:使下一回合的物理攻擊變弱	4-9	
			シスラエル	68 自:攻擊時依攻擊傷害值減少BP值(小)(咒)	10-32	
			ガトホエル	71 自:每隔一段指令時間減少一些HP值(小)(咒)	33-119	
	カバラの杖	STR+9、INT+24	チリアット	16 相:吸取HP值	216-250	-
			タスクト	35 自:於高處使用BP值使減量	251-255	
			ベルゼキュー	37 自:BP使用時消費量為原來的2/3	46-48	
			マリシエル	76 自:每隔一段指令時間減少一些BP值(大)(咒)	1-45	

※隱藏效果在112頁中有詳細的記載。而隱藏能力中的編號請參考112頁中的效果對應表。

	名稱	效果	隱藏名稱	隱藏效果	覺醒BP幅度	價格
鐵棒	クロームロッド	STR+0、INT+6	ハックルスパー	30 自：疲勞時無視於疲勞效果	1-9	300
			グレイスコナー	40 自：一定會反擊	10-12	
			アマイエル	71 自：每隔一段指令時間便減少一些HP值（小）（咒）	13-19	
			パラエル	74 自：每隔一段指令時間便減少一些BP值（小）（咒）	77-151	
	クリスタルロッド	STR+3、INT+9	カルカブ	27 相：使下一回的魔法攻擊變弱	47-84	600
			ドグライク	32 自：武器交換	120-122	
			ストラス	41 自：每隔一段指令時間便回復一些HP值（小）	110-119	
			ベリアエル	65 自：依等級減少HP值（咒）	17-27	
	ジュエルロッド	STR+9、INT+15	レライエ	17 相：吸取BP值	8-27	-
			スナーラー	23 相：退後1小格	30-100	
			シアルル	44 自：使精靈魔法的一部份無效	167-169	
			ボティスエル	75 自：每隔一段指令時間便消費一些BP值（中）（咒）	170-172	
	シルバーロッド	STR+12、INT+18	シスラウ	16 相：吸取HP值	30-32	4000
			スカクリル	36 自：使低處所消費的BP值減量	178-180	
			ファルファレロ	45 維持12個指令時間的魔法週期	100-102	
			スカルエル	72 自：每隔一段指令時間便減少一些HP值（中）（咒）	2	
稀有鐵棒類	蛇眼のロッド	STR+6、INT+15、VIT+5	バービガー	19 相：依等級追加傷害值	63-69	-
			ドーゴネル	27 相：使下一回合的攻擊變弱	4-6	
			ゼバル	32 自：武器交換	1-3	
			デカラエル	63 相：依傷害值增加HP值（咒）	7-9	
	フレイジャーロッド	STR+18、INT+21、DEX+5	マレブランケ	17 相：吸取BP值	9	-
			グラバース	21 自：迴避下一回合的物理攻擊	250-255	
			ラビキャント	37 自：消費BP值時爲原用量的2/3	13-15	
			アスモエル	70 自：一定會受到反擊（咒）	130-249	
	ディーのロッド	STR+15、INT+27、VIT-9	ファーファレル	38 自：消費BP值時爲原用量的1/2	247-249	-
			スカルミリオーネ	43 自：每隔一段指令時間便回復一些HP值（大）	30-38	
			キメエリエル	73 自：每隔一段指令時間便減少一些HP值（大）（咒）	130-138	
			マレブラエル	76 自：每隔一段指令時間便減少一些BP值（大）（咒）	139-246	
鏈球	モーニングスター	STR+3	フォラス	16 相：吸取HP值	10-41	300
			オク	32 自：武器交換	135-137	
			デルエル	69 無任何變化（咒）	42-96	
			アロエル	70 自：一定會受到反擊（咒）	150-250	
	スリーテイルズ	STR+18	シュトリ	16 相：吸取HP值	1-99	-
			アザジス	41 自：每隔一段指令時間便回復一些HP值（小）	100-129	
			カダキサリティ	45 維持12個指令時間的魔法週期	130-253	
			ミズエル	65 自：依等級減少HP值（咒）	254-255	
	ナインテイルズ	STR+24	スカラマリオン	19 相：依等級追加傷害值	123-127	5000
			オフィフル	38 自：消費BP值時爲原用量的1/2	21	
			フォラエル	62 自：消除ZOC區域（咒）	10-20	
			オフィエル	64 相：依傷害值增加BP值	22-81	
稀有鏈球類	アベルフレイル	STR+9、INT+15	ダンタリアン	24 相：向四面八方擴散	200-204	-
			アムデュス	37 自：消費BP值時爲原用量的2/3	99-101	
			ファレグス	45 維持12個指令時間的魔法週期	30-40	
			ペレティエル	76 自：每隔一段指令時間便減少一些BP值（大）（咒）	41-43	
	レーノスフレイル	STR+36、INT+21、VIT+9	ゲニエ	22 自：迴避下一回合的魔法攻擊	10-43	-
			エルゴディ	26 相：使下一回合的物理攻擊變弱	44-124	
			デカラビア	12 水屬性攻擊（大）	125-127	
			アリキエル	76 自：每隔一段指令時間便減少一些BP值（大）（咒）	128-255	
弓箭	ショートボウ	STR+3	アルホ	02 水屬性攻擊（小）	90-98	300
			ディラ	25 相：消除ZOC區域	41-43	
			トルファエル	63 相：依傷害值增加HP值（咒）	1-40	
			ニティブエル	65 自：依等級減少HP值（咒）	44-89	
	ロングボウ	STR+6	ファキティ	05 闇屬性攻擊	52-58	600
			ベトロール	23 相：退後1小格	41-43	
			パブラエル	62 自：消除ZOC區域（咒）	44-50	
			ピフロエル	64 相：依傷害值增加BP值（咒）	253-255	
	コンポジットボウ	STR+9	オービティ	19 相：依等級追加傷害值	180-196	1000
			プロディ	32 自：武器交換	11-13	
			アモエル	67 攻擊時依傷害值減少HP值（咒）	160-170	
			バルバエル	72 自：每隔一段指令時間減少一些HP值（中）（咒）	116-128	
	アーバレスト	STR+15	スカルティ	17 相：吸取BP值	201-203	2000
			アブドゥクス	33 自：強化往高處的攻擊力	230-232	
			フルカエル	62 自：消除ZOC區域（咒）	5-10	
			ラベゼエル	67 自：攻擊時依攻擊傷害值減少HP值（咒）	39-52	
	ルーンボウ	STR+21、INT+6	エギビリス	24 相：向四面八方擴散	58-60	5000
			ディラスケリ	14 光屬性攻擊（大）	193-197	
			リブラエル	63 相：依傷害值增加HP值（咒）	61-192	
			ブカエル	64 相：依傷害值增加BP值	52-53	
	シルバーボウ	STR+24	アザリス	27 相：使下一回的魔法攻擊變弱	56-72	8000
			フラウロス	57 靜寂	133-135	
			サレオエル	66 自：依等級減少BP值（咒）	1-5	
			ストラエル	75 自：每隔一段指令時間便減少一些BP值（中）（咒）	24-48	

※隱藏效果在112頁中有詳細的記載，而隱藏能力中的編號請參考112頁中的效果對應表。

武器

類別	名稱	效果	隱藏名稱		隱藏效果	覺醒BP幅度	價格
稀有弓箭類	コルルボウ	STR+12、DEX+20	オフィ	07	水屬性攻擊(中)	93-99	-
			ツァクマ	30	自:疲勞時無視於疲勞效果	155-160	
			フォルネウス	44	自:使精靈魔法的一部份無效	60-62	
			マルバシエル	73	自:每隔一段指令時間便減少一些HP值(大)(咒)	112-128	
	トリニダードボウ	STR+18、DEX+35	ハロハ	19	相:依等級追加傷害值	131	-
			マコーダ	34	自:強化往低處的攻擊力	231	
			ヘイガー	48	回復狀態	11	
			グラボエル	75	自:每隔一段指令時間便減少一些HP值(中)(咒)	12-130	
	アーチボルドボウ	STR+27、DEX+10、INT+9	セーレ	18	相:以從四面八方而來的爆風使敵人受到傷害	176	-
			ベスネゲリエ	20	相:在一定的準確率下立刻死亡	210-220	
			ウァラキエル	67	自:攻擊時依攻擊傷害值減少HP(咒)	1-111	
			ウァプエル	73	自:每隔一段指令時間便減少一些HP值(大)(咒)	112-175	
長鞭	革のムチ	STR+3	カルカ	04	光屬性攻擊(小)	240-245	200
			サブナリエル	62	自:消除ZOC區域(咒)	1-13	
			オリアエル	65	自:依等級減少HP值(咒)	15-21	
			リシュエル	70	自:一定會受到反擊(咒)	23-27	
	イバラのムチ	STR+6	ボア	09	光屬性攻擊(中)	50-70	600
			アロトス	32	自:武器交換	150-152	
			オルトエル	63	相:依傷害值增加HP(咒)	31-43	
			グシオエル	71	自:每隔一段指令時間便減少一些HP值(小)(咒)	5-10	
	鎖のムチ	STR+12	ファレロ	29	自:可貫穿攻擊	10-12	1200
			レティス	48	回復狀態	120-122	
			クシュエル	66	自:依等級減少BP值(咒)	13-92	
			ルビスエル	70	自:一定會受到反擊(咒)	1-9	
	血染めのムチ	STR+18	アラトス	14	光屬性攻擊(大)	200-210	4500
			ウァカビス	49	石化毒	163-165	
			ミディマエル	64	相:依傷害值增加BP值(咒)	48-96	
			ザロエル	75	自:每隔一段指令時間便消費一些BP值(中)(咒)	1-47	
	黒革のムチ	STR+21	レティレロ	54	イルラウネ	91-93	9000
			フルカス	29	自:可貫穿攻擊	147-149	
			アジュエル	65	自:依等級減少HP值(咒)	35-53	
			ズフラエル	66	自:依等級減少BP值(咒)	2-12	
稀有長鞭	金糸のムチ	STR+9、DEX+10	アルフス	10	闇屬性攻擊(中)	127-129	-
			スタロ	21	自:迴避下一回合的物理攻擊	7-9	
			バダファ	29	自:可貫穿攻擊	71-73	
			アクラエル	70	自:一定會受到反擊(咒)	13-15	
	蛇腹のムチ	STR+24、DEX+30	マリウス	33	自:強化往高處的攻擊	23-27	-
			イブルテイル	28	自:可連續上下四段攻擊	101-109	
			アスモ	59	極刑	171-172	
			ザレエル	76	自:每隔一段指令時間便減少一些BP值(大)(咒)	28-100	
棒	木の棒	STR+0	R・W・S	18	相:以從四面八方而來的爆風使敵人受到傷害	255	-

※隱藏效果在112頁中有詳細的記載。而隱藏能力中的編號請參考112頁中的效果對應表。

防具

類別	名稱	效果	價格
鎧甲	囚人服	VIT+0	100
	なめし革の鎧	VIT+9	300
	チェインメイル	VIT+12	600
	ラメラアーマー	VIT+15	1000
	ボゴミルの鎧	VIT+18	2000
	カタリの鎧	VIT+21	3000
	スベロニの鎧	VIT+27	5000
	フミリアティの鎧	VIT+30	6000
	ヨアキムの鎧	VIT+33、DEX-10	8000
	アモリの鎧	VIT+36	10000
	エックハルトの鎧	VIT+39	13000
	アヴィラの鎧	VIT+42	16000
稀有鎧甲	ソハラの鎧	VIT+15、DEX+10	-
	教団の鎧	VIT+24	-
	ウヌスの鎧	VIT+30、INT+15	-
	漆黒の鎧	VIT+45、DEX+30	-
大邪神之鎧	メタトロンの鎧	在等級40之前依等級獲得VIT值。主角專用。	-
	ウリエルの鎧	在等級40之前依等級獲得VIT值。雷布諾斯專用。	-
	サリエルの鎧	在等級40之前依等級獲得VIT值。比利柏專用。	-
	ミカエルの鎧	在等級40之前依等級獲得VIT值。凱因斯專用。	-
	ラグエルの鎧	在等級40之前依等級獲得VIT值。馬魯克專用。	-
	ラファエルの鎧	在等級40之前依等級獲得VIT值。露比露比、游哈尼專用。	-

裝飾品

名稱	效果	價格
	STR+3、HP+10	2000
	INT+3、BP+10	2000
	VIT+3、HP+20	2000
	DEX+10	2000
	STR、INT、VIT各+3、DEX+5	-
	獲得兩倍熟練度	-
	DEX熟練度MAX(512)，7弦吉他專用撥子	-
	DEXMAX(999)、虹色的樂器	-
	STR+6、HP+20	4000
	INT+6、BP+20	4000
	VIT+6、HP+30	4000
	DEX+20	4000
	STR、VIT各+6	6000
	INT+6、DEX+5	6000
	STR、INT、VIT各+6、DEX+10	-
	STR熟練度+51、INT−24	-
	INT熟練度+51、STR−24	-
	DEX熟練度+51、VIT−24	-
	VIT熟練度+15、DEX−25	-

名稱	效果	價格
	HP+200、BP=0、所有熟練度=0、獲得後可以發揮熟練度能力值	-
	STR、INT、VIT各熟練度+51、DEX50	-
	STR+9、HP+30	5000
	INT+9、BP+30	5000
	VIT+9、HP+30	5000
	DEX+30	5000
	STR、VIT各+12、DEX−15	8000
	INT+12、DEX+15、VIT−18	8000
	STR、INT、VIT各+9、DEX+15	-
	STR熟練度+75、VIT−51	-
	INT+75、STR−51	-
	DEX熟練度+75、INT−51	-
	VIT熟練度+75、DEX−50	-
	STR、INT、VIT、DEX各熟練度+75	-
	能夠使用魔法，裝備角色依等級能夠使用魔法	-
	能夠使用魔法，裝備角色依等級能夠使用魔法	-
	能夠使用魔法，裝備角色依等級能夠使用魔法	-
	能夠使用魔法，裝備角色依等級能夠使用魔法	-

消耗品

	名稱	效果	價格
消耗品		算出VIT熟練度數值(30-100)	300
		效果爲ポーション的1/2(15-50)，接近使用期限的特價商品	200
		回復全部體力(500)	20000
		效果爲エリクサー的1/2(250)，接近使用期限的特價商品	10000
		治療睡眠、中毒、能力值異常	100
		治療麻痺、石化、凍結	200
		治療全部異常狀態	800
		回復一定的BP值(MAX+30)	10000
		回復亂數決定的BP值(MAX+50)	16000

	名稱	效果	價格
消耗品		知道精靈所在處	1000
		STRMAX+1	8000
		INTMAX+1	8000
		DEXMAX+1	8000
		VITMAX+1	8000
稀有消耗品		所有能力值+1	-
		所有熟練度+5(最少10個)	-
		改變羽翼的顏色	-

魔法

名稱	消費BP	屬性	落下範圍	效果範圍	魔法效果
毒怨	8	闇	-3…+3 距離4	距離0	以毒使敵人受創，每4個指令時間減少4點，效果可持續40個指令時間，爲準確率型魔法。
麻痺毒	12	闇	-3…+3 距離3	距離0	減少被攻擊角色1點的行動力，效果持續24個指令時間，爲準確率型魔法。
状態回復	10	光	-3…+3 距離5	距離0	回復能力值異常狀態，100%成功型魔法。
石化毒	12	闇	-2…+3 距離3	距離0	使被攻擊角色無法操縱，普通的物理攻擊無效，效果持續18個指令時間，爲準確率型魔法。
毒雲	23	闇	-3…+3 距離5	-2…+2 距離2	能使複數被攻擊角色受到傷害，魔法落下範圍廣闊。
毒竜巻	31	闇	-3…+2 距離3	-1…+7 距離1	用於較高地形時魔法效果較強。
ゾンビ化	15	闇	-2…+2 距離3	-1…+1 距離0	將「屍體」「起死回生」，但「骸骨」則無法復活，玩家可操控起死回生之角色，爲準確率型魔法。
体力回復	9	光	-2…+2 距離3	-2…+2 距離1	一般性的體力回復。
ゾンビ爆	29	炎	-2…+3 距離5	距離0	讓「起死回生」角色突然爆炸死亡，並使位於其周圍的角色受到傷害。*1
ライトクロス	17	光	-2…+4 距離5	-1…+1 距離1	利用光彈使敵人受到傷害。
鬼眼陽炎	15	炎	-2…+1 距離2	-1…+6 距離1	利用火柱使敵人受到傷害。
アストラル	9	雷	-2…+1 距離3	距離0	讓使用對象之能力值增加25%，效果持續50個指令時間，爲準確率型魔法。
ゾンビ乱舞	37	闇	-2…+2 距離3	距離0	讓起死回生角色發狂並驅使其讓敵人受到傷害。*2
ゴースト	9	闇	-2…+1 距離3	距離0	讓使用對象之能力值減少25%，效果持續50個指令時間，爲準確率型魔法。
リッチ	13	闇	-2…+2 距離3	-2…+3 距離1	吸取BP值，但是獲得後無法使用(但可於下次戰鬥時使用)。
アルラウネ	11	水	-2…+2 距離3	-3…+6 距離1	利用植物使敵人受到傷害，適用於較高地形。
ノースレイス	13	水	-3…+4 距離4	-1…+1 距離1	利用冰柱使敵人受到傷害。
リリム	26	光	-2…+2 距離3	-5…+6 距離2	回復體力，適用於較高地形。
サンドマン	31	闇	-2…+2 距離4	-5…+1 距離2	利用砂塵使敵人沈睡，效果持續50個指令時間，爲準確率型魔法。
サナトス	64	雷	-9…+9 距離5	-4…+4 距離3	利用雷彈使敵人受到傷害，適用於較高地形。
静寂	15	水	-2…+2 距離3	距離0	用來凍結對手的BP值，但卻無法使用，爲準確率型魔法。
罵倒	9	光	-2…+2 距離5	距離0	利用光柱使敵人受到傷害，適用於魔法落下範圍較寬廣的地方。
気合	11	光	-2…+2 距離2	距離0	使1次的魔法效果無效，效果持續24個指令時間，爲100%成功型魔法。
精神	28	光	-3…+3 距離5	-2…+2 距離2	回復體力，適用於魔法落下範圍較寬廣的地方。
極刑	20	闇	-3…+3 距離5	距離0	讓對手的HP變爲原來的1/3，但若使用者DEX值不在敵人之上則會失敗，爲準確率型魔法。
天罰	65	光	-9…+9 距離5	-5…+5 距離3	利用光爆讓敵人受到傷害，是最高境界的攻擊魔法。

*1　選擇讓起死巳 回生角色爆炸而死後，會表示出新的爆炸影響效果範圍，除了復活角色外其餘無效，爆炸效果範圍−1…+3　距離2

*2　選擇起死回口 生角色後，便會表示出該復活角色的可能攻擊範圍及攻擊對象範圍，是擁有兩階段最大射程的魔法，該角色的可能攻擊範圍−2…+2　距離4、攻擊對象範圍　距 距離0。

隱藏能力

編號	隱藏效果	消費BP值	效果影響對象	發動型態	解說	隱藏迴避
1	炎屬性攻擊(小)STR1.10倍	8	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
2	水屬性攻擊(小)STR1.10倍	8	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
3	雷屬性攻擊(小)STR1.10倍	8	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
4	光屬性攻擊(小)STR1.10倍	8	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
5	闇屬性攻擊(小)STR1.10倍	8	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
6	炎屬性攻擊(中)STR1.18倍	13	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
7	水屬性攻擊(中)STR1.18倍	13	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
8	雷屬性攻擊(中)STR1.18倍	13	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
9	光屬性攻擊(中)STR1.18倍	13	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
10	闇屬性攻擊(中)STR1.18倍	13	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
11	炎屬性攻擊(大)STR1.26倍	17	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
12	水屬性攻擊(大)STR1.26倍	17	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
13	雷屬性攻擊(大)STR1.26倍	17	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
14	光屬性攻擊(大)STR1.26倍	17	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
15	闇屬性攻擊(大)STR1.26倍	17	被攻擊者	指令	不受魔法週期影響，使用後屬性不會改變	○
16	從被攻擊者處吸收HP值	10	被攻擊者	指令	擊中時吸收一半的傷害量	○
17	從被攻擊者處吸收BP值	10	被攻擊者	指令	擊中時吸收一半的傷害量	○
18	以爆風使敵人受到傷害	25	週遭場，效果範圍2	指令	使用者不受到傷害	×
19	依使用者等級追加傷害值	18	被攻擊者	指令	依實際的攻擊值、等級加算傷害值	○
20	讓HP值在1/2以下的被攻擊者立刻死亡	11	被攻擊者1人	指令	攻擊者HP愈低成功機率愈高	○
21	迴避物理攻擊	19	使用者	指令	只能使用一次，傷害為0，持續24個指令時間	—
22	迴避魔法攻擊	19	使用者	指令	只能使用一次，傷害為0，持續24個指令時間	—
23	被攻擊者後退1小格	10	被攻擊者1人	指令	針對游標指示的對象	○
24	攻擊地點周圍被攻擊者被吹起1小格	22	攻擊地點周圍8小格	指令	無攻擊地點與對象的高度限制	○
25	使被攻擊者ZOC區域產生能力無效	13	被攻擊者	指令	除了死亡、時間經過以外無其他解決方法， 持續24個指令時間	○
26	使物理攻擊威力減弱(使其STR減少)	26	被攻擊者	指令	基本STR減少40%，持續24個指令時間	○
27	使魔法攻擊威力減弱(使其INT減少)	26	被攻擊者	指令	基本INT減少40%，持續24個指令時間	○
28	對於連接的區域，可以攻擊上下4層	—	裝備者	裝備	對於連接的區域，可以攻擊4層的高低差，存在於槍、長鞭中	—
29	可以貫穿攻擊	—	裝備者	裝備	與槍一樣可以貫穿攻擊，存在於長鞭中	—
30	使疲勞時疲勞效果無效	—	裝備者	裝備	可使用鎧召喚，角色呈疲勞狀態時使用	—
31	使隱藏能力效果無效(隱藏迴避)	34	使用者	指令	使目前持續中的隱藏能力效果無效，效果持續24個指令時間	—
32	武器交換	20	攻擊與被攻擊者	指令	裝備同系列的武器時可與敵人交換武器(成功機率100%)	○
33	往高處攻擊的攻擊力提昇	—	裝備者	裝備	依基本STR高度加算	—
34	往低處攻擊的攻擊力提昇	—	裝備者	裝備	依基本STR(15－高度)加算	—
35	往高處攻擊時減少耗費的BP值	—	裝備者	裝備	消費BP＝消費BP－(消費BP×高度／30)鎧召喚時無效	—
36	往低處攻擊時減少耗費的BP值	—	裝備者	裝備	消費BP＝消費BP－(消費BP×(15－高度／30)鎧召喚時無效	—
37	消費BP值變為2/3	—	裝備者	裝備	鎧召喚時無效	—
38	消費BP值變為1/2	—	裝備者	裝備	鎧召喚時無效	—
39	依步數來獲得經驗值	—	裝備者	裝備	每走一步獲得經驗值1，存在於稀有突刺劍中	—
40	一定會反擊	—	裝備者	裝備	己方待機型態為「防禦」時也會反擊	—
41	每隔一段時間回復一些HP(小)	—	裝備者	裝備	每6個指令時間回復1HP	—
42	每隔一段時間回復一些HP(中)	—	裝備者	裝備	每6個指令時間回復2HP	—
43	每隔一段時間回復一些HP(大)	—	裝備者	裝備	每6個指令時間回復4HP	—
44	使精靈魔法的效力無效	—	裝備者	裝備	對目前仍持續的精靈魔法也有效	—
45	可以維持魔法週期12個指令的時間	38	全體	指令	即使變更屬性攻擊的魔法週期仍無效，可持續12個指令時間	×
46	魔法劍・毒怨	8	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
47	魔法劍・麻痺毒	12	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
48	魔法劍・狀態回復	10	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
49	魔法劍・石化毒	12	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
50	魔法劍・毒雲	23	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
51	魔法劍・毒龍卷	31	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
52	魔法劍・ゴースト	9	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
53	魔法劍・リッチ	13	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
54	魔法劍・イルラウネ	11	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
55	魔法劍・サンドマン	31	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
56	魔法劍・サナトス	64	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
57	魔法劍・靜寂	15	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
58	魔法劍・罵倒	9	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
59	魔法劍・極刑	20	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
60	魔法劍・天罰	65	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
61	魔法劍・鬼眼陽炎	15	被攻擊者	指令	使用者不受到傷害，效果與魔法相同	×
62	使攻擊者的ZOC產生無效	13	使用者	指令	除了死亡、時間經過外無其他解除方法，時間持續24個指令時間	○
63	被攻擊者的HP增加	10	被攻擊者1人	指令	增加被攻擊者所受到傷害的50%HP	○
64	被攻擊者的BP增加	10	被攻擊者1人	指令	「死滅」時表示出回復數值	○
65	依等級消耗HP值	10	使用者	指令	依自己的等級消費HP值	×
66	依等級消耗BP值	10	使用者	指令	依自己的等級消費BP值	×
67	消費攻擊者的HP值	12	使用者	指令	只消費敵方所受到傷害的HP值	×
68	消費攻擊者的BP值	12	使用者	指令	只消費敵方所受到傷害的BP值	×
69	不起任何變化	13	使用者	指令	無效果	—
70	一定會受到反擊	—	裝備者	裝備	從游標指定的被攻擊者處被反擊	—
71	每隔一段時間便會消耗HP值(小)	—	裝備者	裝備	每隔6個指令時間消耗HP1	—
72	每隔一段時間便會消耗HP值(中)	—	裝備者	裝備	每隔6個指令時間消耗HP2	—
73	每隔一段時間便會消耗HP值(大)	—	裝備者	裝備	每隔6個指令時間消耗HP4	—
74	每隔一段時間便會消耗BP值(小)	—	裝備者	裝備	每隔6個指令時間消耗HP1	—
75	每隔一段時間便會消耗BP值(中)	—	裝備者	裝備	每隔6個指令時間消耗HP2	—
76	每隔一段時間便會消耗BP值(大)	—	裝備者	裝備	每隔6個指令時間消耗HP4	—

完全資料搜秘・詳盡資料大公開！

- 從基本系統到應用戰術、技巧徹底解說！
- 輔助角色成為 伙伴的方法、劇情分歧點解說、登場敵人詳細情報、地圖攻略，資料應有盡有。
- 武器覺醒能力值與隱藏效果徹底解析，資料充實度100%。
- 內附金手指。

定價260元

BLACK / MATRIX

魔界之門完整劇情攻略集

群英社